

¡ULTIMAS PAGINAS DEL ESPECIAL!
NINTENDO POWER EN ESPAÑOL
17
CLUB
Nintendo®
INFORMACION NESESARIA
• YOSHI'S COOKIE
• KIRBY'S ADVENTURE
Final Fight 2
INFORMACION SUPERNESESARIA
• POCKY & ROCKY
• TUFF E NUFF
• LOGIC BOMB
• KING ARTHUR'S WORLD
Chile $ 900
CURSO
Nintensivo®
GAME VISTAZO A:
• RAGING FIGHTER
• ZELDA
• YOSHI'S COOKIE
• BATTLETOADS
• CASTLEVANIA
09401
7 806640 035012



Garantizamos 100% entretención.

Si es Nintendo Chile, toda tu entretención está asegurada.
Y para que pases más y mejores momentos, en todos los distribuidores oficiales Nintendo Chile, encontrarás las últimas novedades en juegos, equipos y accesorios.
Exije el sello de garantía Nintendo Chile.



SUPER MARIO BROS 3
Nuevos y diferentes mundos. Nuevos desafíos. Combate monstruos y evita los fantasmas.
Esquiva cañones y balas y rescata la varita del rey.

KIRBY'S ADVENTURE
El apetito de Kirby's está de vuelta.
Sueñolandia se ha quedado sin sueños. La misión de Kirby's es devolverle a los habitantes de Sueñolandia sus felices sueños.
Con 20 nuevos trucos.

SUPER MARIO LAND
Mario en su mayor aventura. Marioland es dominada por Wario, un tirano de mal humor. Y el más malévolo rival de Mario.

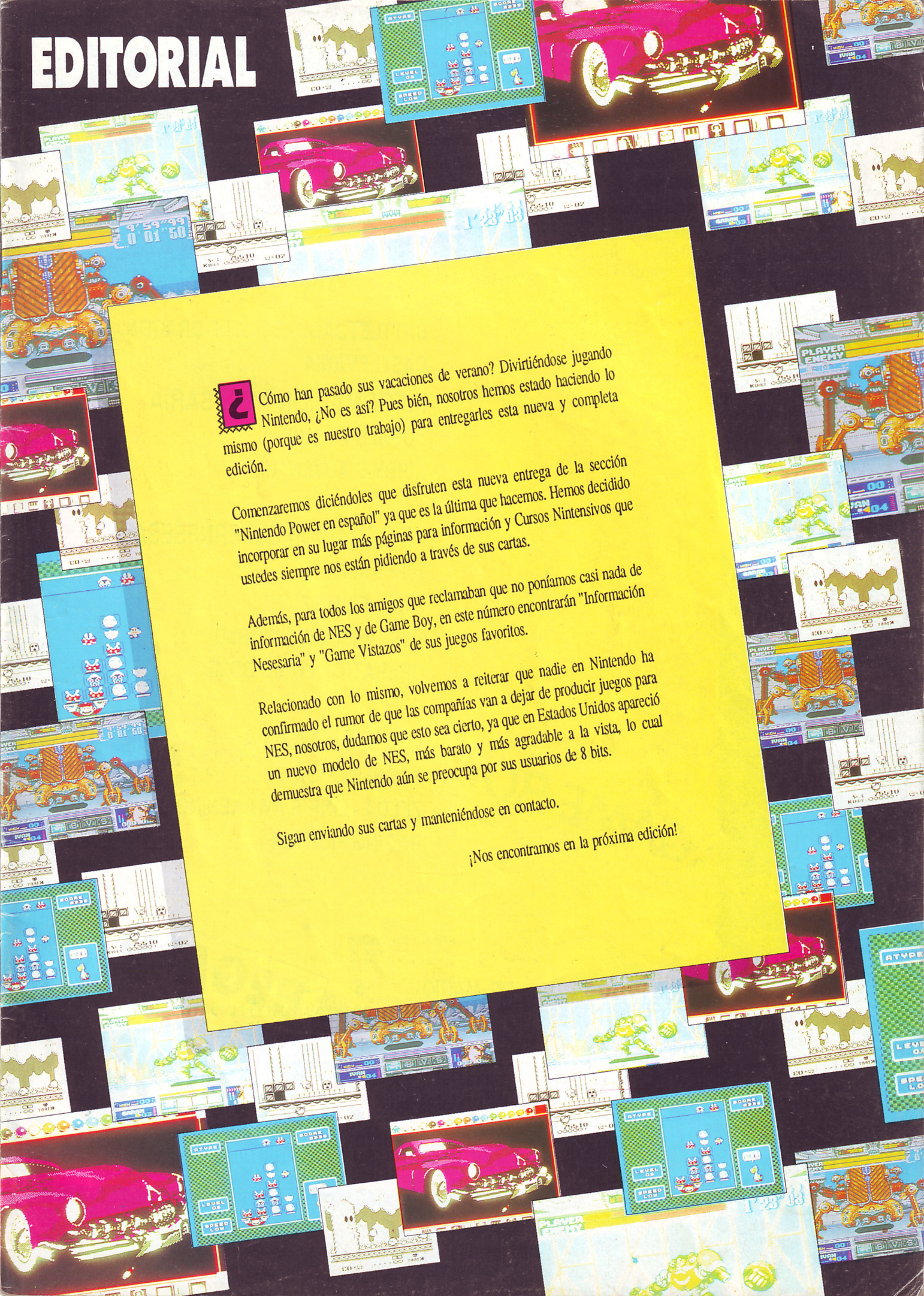
STARFOX
El Primer juego que utiliza un chip Super, FX que te hará sentir dentro de la pantalla.
¡Experimenta las mejores sensaciones en Tercera Dimensión!

STREET FIGHTER II
Prepárate para enfrentar nuevos pleitos con 8 de los más salvajes combatientes.
¿Podrás sobrevivir?
¿Puede alguien?

DISTRIBUIDORES OFICIALES:
ALMACENES PARIS Santiago-Talcahuano • FALABELLA Santiago/Rancagua/Viña del Mar/Calama/Concepción/Temuco • RIPLEY Santiago/Viña del Mar/Concepción/Temuco • WORLD OF NINTENDO Santiago • CENTRO OFERTAS Santiago • ALMACENES MICHAELY Santiago/Rancagua • LA GRAN VIA San Bernardo • MAGIC COLOR Talca • CASA MUSA Santiago • COMERCIAL ESTADO Santiago • CM PRAT Santiago/Calama/Antofagasta/Tocopilla/Copiapó/Arica/Iquique • CASA ROYAL Santiago • LA POLAR Santiago/Rancagua • HIPERMERCADO JUMBO Santiago • SUPERMERCADO MONTECARLO Santiago • WORLD COMPUTER Santiago • VEINTE Y VEINTE Rancagua-San Fernando • MICROCENTRO Santiago • ROLEC Santiago • CREDITEL Santiago • DOCELAR Santiago • TECNOPOLIS Santiago • VIDEO VIEW Santiago • CASA BUSQUET Santiago • MIRAX Santiago • COMPUMANQUE Santiago • GUENDELMAN Santiago • COOP. DE CARABINEROS Santiago • EQUS Concepción/Talcahuano/Chillán/Los Angeles • PROGAS Concepción • VIDEO INTERNACIONAL Concepción/Talcahuano • IMPORTADORA PHANTER Concepción • CASA EDISON Chillán • IMPORTADORA PANAMA Chillán • CASA HARRISON Chillán • CASA GEJMAN Temuco • ELTIT Pucón • CASA TABOADA Valdivia • KORTS Valdivia • CASA REAL Osorno/Valdivia • DIST. MANQUEHUE Osorno • OASIS Osorno • VILLAGE Osorno • STOCKER Puerto Varas • DIMARSA Puerto Montt • VIDEO CLUB INTERNACIONAL Antofagasta • AUDIOVISION Antofagasta • SERGIO GUIM GRANADO Antofagasta • ANNY STORE Antofagasta • TIENDA LA ESPAÑOLA Antofagasta • BIHAN Valparaiso/San Antonio • FOTOGRAFIA MUENCKE • Valparaiso/Viña del Mar • VENEVAL Valparaiso • SELECTRONIC Valparaiso • ALMACENES LA MUNDIAL Valparaiso • FOTO VALCK Viña del Mar/Valparaiso/Quillota/La Serena • IMSIS COMPUTACION Viña del Mar • VIDEO IMAGEN LTDA Viña del Mar • HOME HOUSE Viña del Mar/Valparaiso • CASA AMARILLA San Antonio • VIDEO CLUB RUBEN OLGUIN Villa Alemana • ALMACENES SABAJ San Felipe • ELECTRODOMESTICOS SABAJ San Felipe • VIDEO CLUB VPC San Felipe • ELECTRODOMESTICOS LAMAS N. Los Andes • LANDESCOMPU COMPUTACION Los Andes • OLGA ZUÑIGA RAMIREZ Los Andes • MAIPU AUTOSERVICIOS LTDA. Los Andes • GABRIEL MOCARQUER E HIJOS LTDA. La Serena • COMERCIAL IDUYA Coquimbo • CASA RIVAS Ovalle • SERGIO GALLEGUILLOS Y CIA. LTDA. La Serena • BRAWN La Serena • CASA HASHING La Serena • PAULINA BUT NUÑEZ La Serena • VIDEO CLUB 2.000 Ovalle • CASA POLO Ovalle • VIDEO VISION Santiago • VIDEO MARCURITA Santiago • IVAN ROJAS Santiago • GARASINO Iquique • LAS AMERICAS Iquique • NUREMBERG Iquique • VIDEO NORTE Iquique.

LEO BURNETT

EDITORIAL



¿Cómo han pasado sus vacaciones de verano? Divirtiéndose jugando Nintendo, ¿No es así? Pues bién, nosotros hemos estado haciendo lo mismo (porque es nuestro trabajo) para entregarles esta nueva y completa edición.

Comenzaremos diciéndoles que disfruten esta nueva entrega de la sección "Nintendo Power en español" ya que es la última que hacemos. Hemos decidido incorporar en su lugar más páginas para información y Cursos Nintensivos que ustedes siempre nos están pidiendo a través de sus cartas.

Además, para todos los amigos que reclamaban que no poníamos casi nada de información de NES y de Game Boy, en este número encontrarán "Información Nesesaria" y "Game Vistazos" de sus juegos favoritos.

Relacionado con lo mismo, volvemos a reiterar que nadie en Nintendo ha confirmado el rumor de que las compañías van a dejar de producir juegos para NES, nosotros, dudamos que esto sea cierto, ya que en Estados Unidos apareció un nuevo modelo de NES, más barato y más agradable a la vista, lo cual demuestra que Nintendo aún se preocupa por sus usuarios de 8 bits.

Sigan enviando sus cartas y manteniéndose en contacto.

¡Nos encontramos en la próxima edición!



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION 3/1 Nº 17
FEBRERO 1994
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

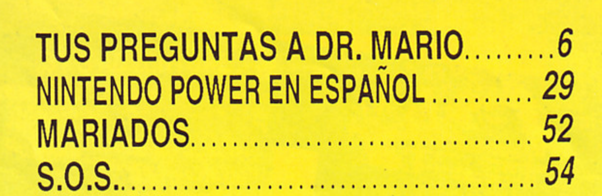
Diseño en Computación
Helio Galaz G.

Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar
Juan Eduardo Trujillo

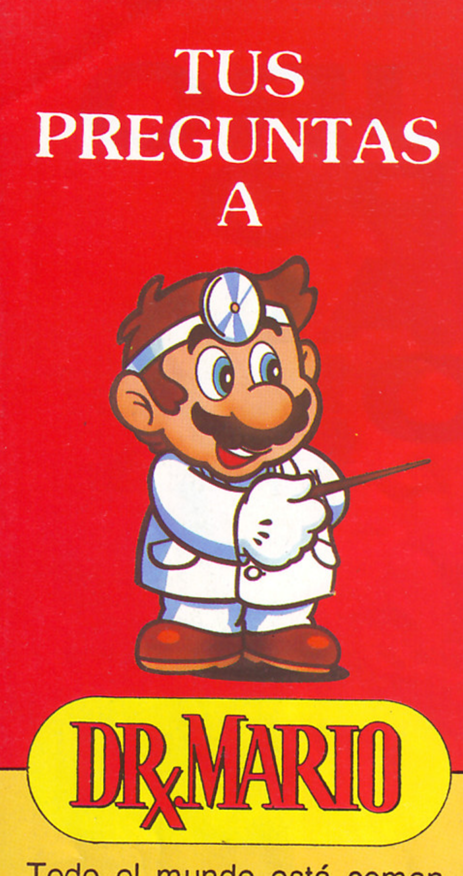
 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Coordinación: Iván Avila., Editorial Vanidades S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Andrés Rellan. Distribuidores: Chile, Ditribuidora Alfa S.A., Argentina, ditribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal, Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Febrero 1994. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $15

Nintendo







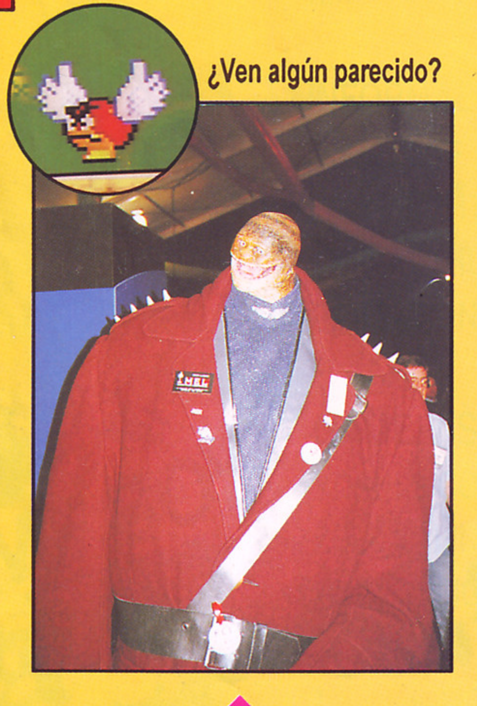


Todo el mundo está comentando sobre la película de Super Mario Bros. Podrían darme información sobre ella.

FRANCISCO A. MORETTI

Tienes razón, todos hablan de Super Mario Bros. y con razón, ya que esta película que se estrenó el pasado 28 de Mayo en Estados Unidos. Los protagonistas son Bob Hoskins como Mario, John Leguizamo como Luigi y en el papel de Bowser está Dennis Hopper. Uno de los enemigos es un ser de más de 2 metros de altura con una pequeña cabeza llamado Goomba. Por cierto resultó impresionante cuando realizaba su recorrido pues su pequeña cabeza tenía en el rostro todos los movimientos de una persona normal. Lo que pasa es que detrás de él manejaba a control remoto sus ojos, expresiones e incluso movía la boca conforme esta persona hablaba a través de su micrófono, y como el personaje traía un parlante dentro del disfraz dejaba a todos con los ojos abiertos.





¿Ven algún parecido?

◆

Les escribo para preguntarles sobre el clásico Super Mario Bros. ¿qué significan los símbolos que determinan el número de vidas? Ya que después de que aparecen los dígitos, aparecen unos símbolos como coronas, cuadritos, letras y no sé qué significan. Su videoamiga.

RICARDO S. CARRERA

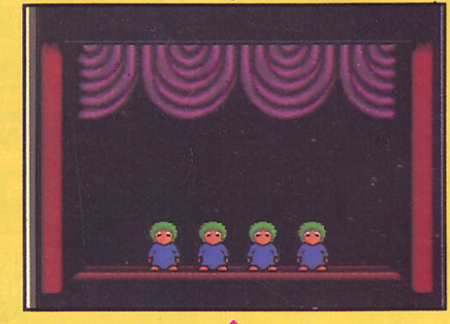
Cuando quieres hacer más de 99 vidas, el juego no está "preparado" para dártelas. Entonces saca del programa símbolos guardados que sustituyen a los dígitos que ya no puede poner. Cuando aparecen estos símbolos, todas la vidas que hiciste se reducirán a una, es decir que cuando pierdes te quitarán todas tus vidas.

◆

A mí no se me hacen divertidos los juegos de pelea y todos mis amigos me dicen que tengo gustos pésimos porque a mí me gusta Mario Paint y Lemmings. ¿No creen que estos tienen mayor diversión para los niños y menos violencia. Yo creo que deberían estar en 1º y 2º lugar.

NELSON ARAMIS F.

Nosotros creemos que hay gustos para todo. La variedad en juegos ha sido sin duda el éxito de los 3 sistemas de Nintendo. Definitivamente estamos de acuerdo que son menos violentos, pero también es un hecho de que ese tipo de juegos tienen muchos seguidores. Nunca olvides que lo importante es disfrutar al máximo de tus juegos y si a ti te gustan Mario Paint o Lemmings... ¡Felicitaciones! Porque son dos excelentes juegos.



◆



The Addams Family



CADA PASO QUE DES PUEDE SER EL ULTIMO



HAY OBSTACULOS MORTALES EN TODAS LAS HABITACIONES



EVITA LA TELARAÑA



EXPLORA EL LOCO MUNDO ALREDEDOR DE LA MANSION ADDAMS



¡ES GOMEZ VOLANDO AL RESCATE!





South Town es una ciudad que de repente ha sido visitada por una gran cantidad de peleadores invitados a competir en el torneo "King of Fighters" organizado por un poderoso hombre llamado Geese Howard; a este torneo han llegado los hermanos Andy y Terry Bogard acompañados de su amigo Joe Higashi, ellos buscan ganar este torneo para así poder acercarse a Geese y buscar venganza por la muerte del padre de Terry y Andy en manos de Geese hace 10 años; ahora ellos con sus diferentes estilos de pelea y poderes especiales buscarán a Geese para desatar la Furia Fatal. (1FM)



Fatal Fury es un juego de pelea del ya clásico estilo de Street Fighter; aquí puedes escoger de entre 2 diferentes opciones de juego que son:

CHAMPION BATTLE

Escoge a uno de los 3 peleadores principales y compite en el torneo de "The King of the fighters", donde tendrás que enfrentarte a 7 retadores, todos con técnicas variadas para después poder enfrentar a Geese Howard y buscar venganza.



STREET FIGHT

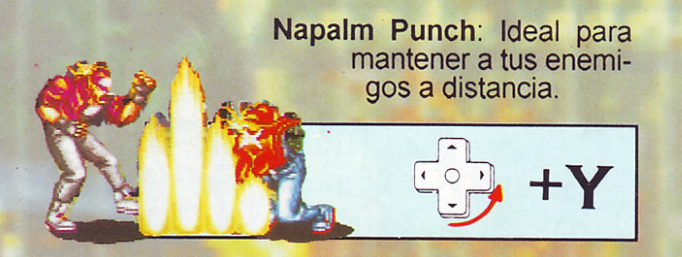
Si tienes un amigo que quiera probar sus habilidades contra ti, este modo te permite jugar en "versus". Aquí tienes la ventaja de que los dos jugadores podrán escoger al mismo personaje si así lo desean, o también el segundo jugador tiene la ventaja de poder escoger a todos los enemigos y luchar con ellos (haciendo el control hacia abajo cuando escoja personaje).

Y aquí están los personajes:

TERRY BOGARD

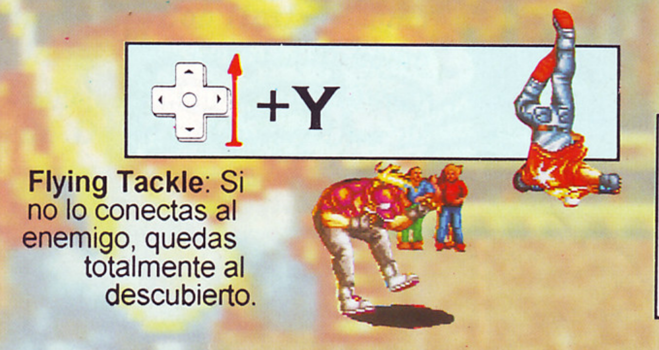
El mayor de los 2 hermanos, cuando su padre murió él decidió perfeccionar su estilo de pelea callejera.

Napalm Punch: Ideal para mantener a tus enemigos a distancia.





Flaming Punch: Cuando un enemigo salta hacia atrás es bueno recibirlo con este golpe.



Flying Tackle: Si no lo conectas al enemigo, quedas totalmente al descubierto.

Nota: Todos estos movimientos son cuando el jugador ve hacia la derecha.

Super Shot Kick: Cuando un enemigo salta hacia ti lo puedes recibir con esta patada.



ANDY BOGARD

Cuando su padre murió, él se fue a vivir a Japón donde conoció a un maestro de un raro arte marcial llamado Kop-po, ahora ha regresado en busca de venganza.



Power Wave: Al igual que el Napalm Punch de su hermano, resta mucha energía al enemigo.

Flying Kick: Con esta patada podrás acercarte a los enemigos que huyen de ti.





Elbow Smash: Como este poder es muy rápido puedes sorprender a tus enemigos con la guardia abajo.



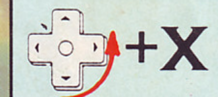
Rising Punch: Cuando un enemigo salta hacia ti lo puedes recibir con este golpe.

JOE HIGASHI

Un gran amigo de los hermanos Bogard, él no sólo entra al torneo para ayudar a sus amigos, sino también para buscar fama.

Hurricane Uppercut: Este poderoso tornado baja mucha energía al enemigo, aún poniendo defensa.



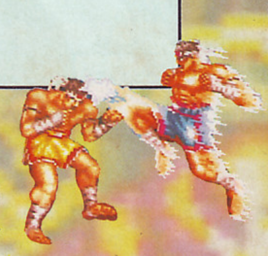




Slash Kick: Si un enemigo está lejos de ti, puede ser fácilmente alcanzado por esta patada.



Machine Gun Punch: Si un enemigo es cachado con la guardia abajo puede ser severamente dañado. Presiona repetidamente Y.



Tiger Kick: Sólo los maestros en Mu-e-Tai pueden lograr este golpe lanzando furiosamente su cuerpo contra el enemigo.

Y AHORA LOS MALOS...

DUCK KING

The West Subway

Duck King es un malviviente que desea mostrar a todos que la técnica inventada por él "Fighting Dancing" puede ser mejor que cualquier arte marcial, él se reúne con sus amigos en las afueras de el tranvía del Oeste donde se dedican a escuchar música y bailar.



RICHARD MYER

Este peleador es un maestro de Kapoera que es una extraña forma de pelear con los pies; desea mostrar que sólo con ellos se puede derrotar a grandes peleadores, él cuando no se encuentra peleando es una persona muy tranquila, él es el dueño del Pao-Pao Cafe.



Pao-Pao Cafe







MICHAEL MAX

A este violento boxeador no le gusta obedecer reglas por lo que ha sido expulsado de toda competencia deportiva, ahora él busca ganar el torneo de "King of Fighters" para demostrarle a los que lo expulsaron que él es el mejor.





Sound Beach





TUNG FU RUE

Este hombre fue el maestro del padre de Terry y Andy, aunque él ya es un hombre de edad avanzada es muy peligroso porque cuando se enfurece se transforma en una figura monstruosa y de gran fuerza que pelea con poderosos ataques especiales.





Howard Arena



The Happy Park



HWA JAI

Hwa Jai es un antiguo enemigo de Joe Higashi, al enterarse que Joe entró al torneo él también lo hizo para buscar venganza, Hwa también ha dominado el golpe "Tiger Kick" lo cual lo hace muy peligroso.





RAIDEN

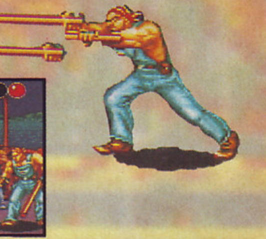
Al igual que Michael May, este luchador prefiere la pelea sin reglas a la lucha deportiva, él es muy fuerte pero también es muy lento, su agarrón es muy poderoso.

Dream Amusement Park



BILLY KANE

Este británico es muy poderoso con el uso del bastón, sus habilidades y su forma despiadada de ser rápido hicieron que se convirtiera en el hombre de confianza de Geese y el hombre a vencer en el torneo.



Southtown Village

GEESE HOWARD

Una vez que venzas a Billy llegará el momento de la verdad, es hora de que te prepares para una batalla en la que el ganador será la única persona que sobreviva.

Geese Building



Realmente Fatal Fury tiene muy pocas cosas buenas de las que podamos hablar, aunque los gráficos son muy buenos, la movilidad de los personajes es muy pobre y realmente resulta muy difícil realizar los poderes especiales, la música tampoco es muy buena, la opción de 2P versus es buena pero es una lástima que sólo el segundo jugador pueda escoger a los jefes, en fin, este juego sólo es recomendable si eres fan a morir de los juegos de pelea y no te incomoda que los movimientos sean difíciles de realizar.

¡NUEVAS!

Nestlé®

Quik®

SABOR FRUTILLA

BOLITAS DE CHOCOLATE,
COMERLAS DESPACIO... IMPOSIBLE ! ®

INFORMACION SUPERNESESARIA



Hace algún tiempo, unos duendes llamados Nopinos invadieron el bosque de una sacerdotisa llamada Pocky, ella les dió permiso de vivir en su bosque con la condición de que no causaran de órdenes. Pero un día, Rocky, un Nopino fue a pedirle ayuda a Pocky porque sus amigos se comenzaron a portar extraños; averiguaron que un extraño brujo conocido como "Black Mantle" comandaba una tribu de duendes Gogonzola para atacar a los Nopinos, así que ellos deciden unir fuerzas para vencer a "Black Mantle".

Pocky & Rocky es un excelente juego de Natsume para 1 ó 2 jugadores, el estilo del juego es un poco parecido a un tipo de "Shooters" que se pusieron de moda hace algunos años en las arcadias; el juego está dividido en 6 niveles:







←Nivel 1
Es la salida del templo de Pocky, desde esta escena te das cuenta de los gráficos que son estupendos y el modo en el que, pensándole un poquito, con los efectos que ya conocemos como el Layerin se crean cosas sensacionales.

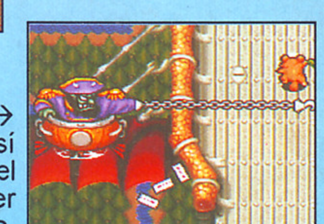




Nivel 2→
En tu camino, en busca de más información acerca de "Black Mantle" te internas en el bosque de los nopinos, aquí la acción se vuelve más intensa y los gráficos más detallados, al final deberás luchar contra un gran pulpo.



←Nivel 3
Tus informes te llevan al cementerio embrujado donde se esconde la mano derecha de "Black Mantle", este nivel se divide en 4 pequeñas secciones y tendrás que luchar en dos ocasiones contra el enemigo.

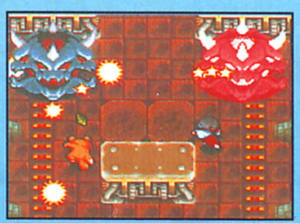




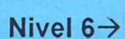
Nivel 4→
El castillo de "Black Mantle" se encuentra en el aire, así que la nueva forma de llegar a él es por medio del barco en el que llegaron tus tropas, aquí debes tener cuidado con el capitán y las caras que escupen fuego.

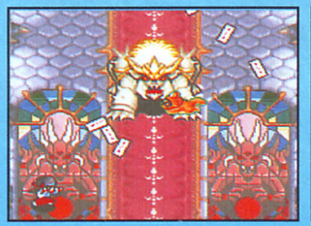






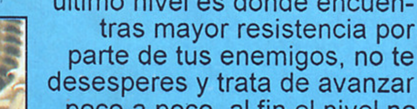
←Nivel 5
En el castillo de "Black Mantle" encontrarás la primera línea de defensa; para llegar al cuarto de "Black" y poder liberar a tus amigos prisioneros, debes luchar primero contra un científico muy al viejo estilo "Drácula".







Nivel 6→
←Como es de esperarse en el último nivel es donde encuentras mayor resistencia por parte de tus enemigos, no te desesperes y trata de avanzar poco a poco, al fin el nivel no es muy largo. Después de destruir a la armadura guardián, te espera la gran batalla contra "Black Mantle".



Pocky & Rocky es un excelente juego por cualquier lado que lo veas: gráficos, música, movilidad y reto. Si tú conoces algún juego de Natsume como Shadow of the Ninja o S.C.A.T. sabrás que no mentimos al decirte que esta es una muy buena compañía de juegos, pero si no la conoces te recomendamos "probar" este título; realmente muy bueno.



Para acompañar tus juegos de siempre...



Nuevo Yogu Yogu.

Es tu rico y alimenticio Yogu Yogu de siempre,
en su nuevo y entretenido envase slim.



NADA MAS NATURAL

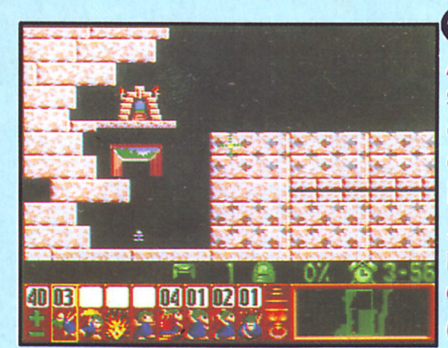
VERITAS

Los retos de Mario





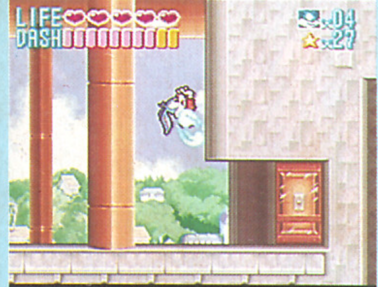
Super Mario World
¿Cómo logras que Mario se encuentre volando en este pequeño hueco de la pantalla?

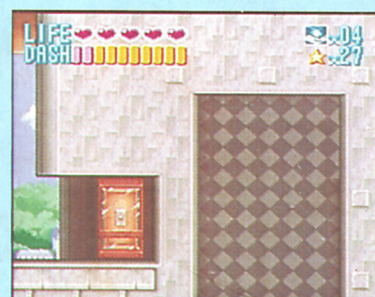


Lemmings
Aunque en el número siguiente te vamos a decir como acabar con este nivel, queremos que ustedes lo hagan por sí mismos así que... ¿Qué password te da la máquina cuando terminas el nivel 5 sunsoft?
(Nivel 5 sunsoft= KCGHCNC)

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

Tiny Toon Adventures "Buster Busts Loose"
¿Cómo logras que al estar entrando en la cocina después de hablar con Hamton el fondo se mueva?

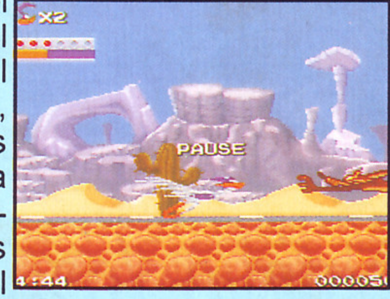


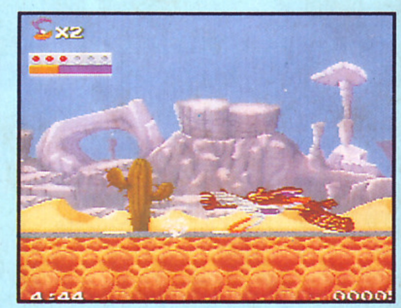


Una vez que llegues al comedor de la Looniversidad, debes usar tu poder de Dash en la pared que indica la primera foto para subir al techo; cuando estés arriba y sigas corriendo el fondo se moverá, así al llegar con Hamton y estés entrando en la cocina harás que el fondo se mueva de nueva cuenta.

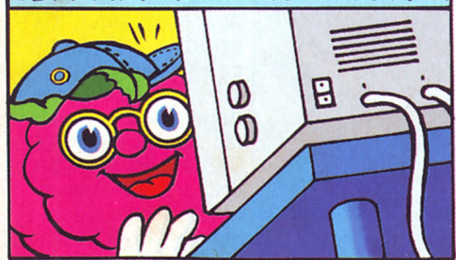
Road Runner´s "Death Valley Rally"
¿Cómo haces para que al poner pausa no aparezca el aviso de "pause"?

Cuando uses turbo presiona y mantén el control en la dirección en la que va el correcaminos y sin dejar de presionar el control y el botón de turbo pon pausa, ahora vuelve a presionar Start dos veces rapidamente para quitar y poner pausa (aún debes mantener presionados los botones de turbo y el control) y entonces estará en pausa el juego, pero no verás el aviso de "pause".

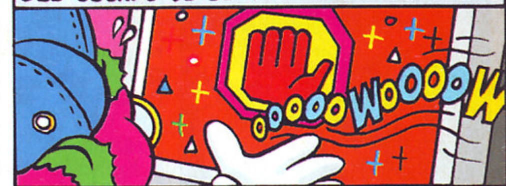





Kapo Komics T.M.
de los KapoAnimados
Los enREDos de Eugenio Frambuesa
UNA TARDE ABURRIDA, DESPUÉS DE CLASES.

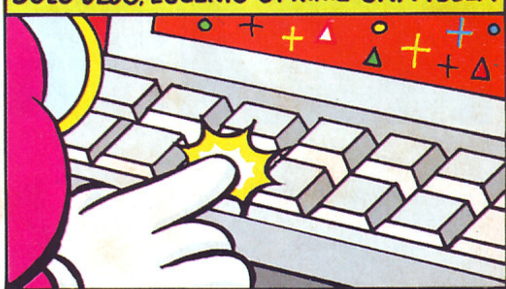

COMO DE COSTUMBRE, EUGENIO LLEGA DEL COLEGIO Y DE HACHA SE INSTALA FRENTE A SU COMPUTADOR.

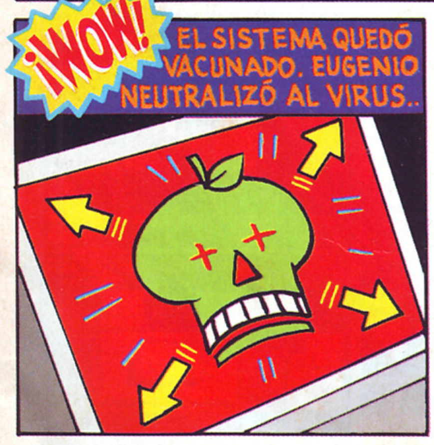

WASHINGTON D.C... PARALELAMENTE EN LA CAPITAL, SOFISTICADOS INVESTIGADORES TRABAJAN SECRETAMENTE EN EL PLAN XQB, PARA NEUTRALIZAR EL VIRUS COMPUTACIONAL MÁS TEMIDO DEL MUNDO.
VIRUS

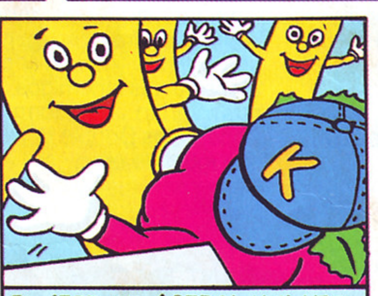

EUGENIO FRAMBUESA SIGUE DIGITANDO SU COMPUTADOR, CUANDO DE PRONTO INGRESA AL SISTEMA XQB, UNA ALARMA SUENA DEL COMPUTADOR Y SIN NI SIQUIERA RESPIRAR, EUGENIO TENÍA A UN EJERCITO DEL CUERPO DE SEGURIDAD EN SU CASA.
OOOOOWOOOOW


EL JEFE DEL PROYECTO XQB, SE ENOJA PROFUNDAMENTE CON EUGENIO Y LE PIDE NO VOLVER A REPETIR LA ACCIÓN.


PERO EUGENIO SEGURO DE SI MISMO TRATA DE HABLAR...
EL JEFE LO INTERRUMPE Y SIGUE CON SU SERMÓN.


EUGENIO HACE TODO LO POSIBLE POR HABLAR, PERO EL PLATANO NO LO DEJA... HASTA QUE TODO EL CUERPO DE SEGURIDAD SE DESCUIDA Y CON UN SÓLO DEDO, EUGENIO OPRIME UNA TECLA


¡WOW!
EL SISTEMA QUEDÓ VACUNADO. EUGENIO NEUTRALIZÓ AL VIRUS..


EL JEFE SE ACERCA UNA VEZ MÁS A EUGENIO FRAMBUESA Y LE PREGUNTA PORQÚE NO LE HABÍA DICHO ANTES DEL GENIAL DESCUBRIMIENTO.


PERO CÓMO LO IBA A SER, SI NADIE LO DEJABA HABLAR.
HOLA
TODOS SE RETIRAN DEL LUGAR Y EL GOBIERNO RECONOCE LA GENIALIDAD DE EUGENIO REGALÁNDOLE UN COMPUTADOR O KILÓMETROS.


Kapo
El Sabor Animado
Kapo
Kapo
Kapo
Kapo
Kapo

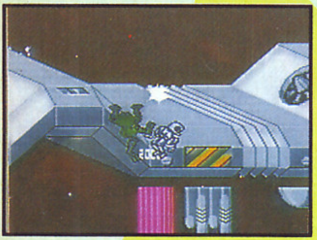

¡TENEMOS SEEEEEED!
ESTE KAPOKOMIC CONTINUARÁ...



Batalla tras batalla, los Toads siempre han salido victoriosos; pero ahora que Dark Queen y la organización Black Shadow unieron sus fuerzas, ellos también formaron un gran equipo con los Double Dragon y aquí te damos algunos tips y técnicas para que los ayudes a triunfar.

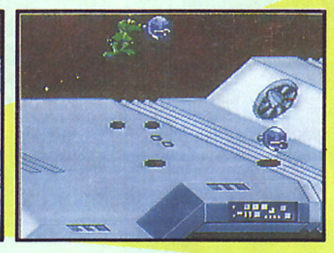
NIVEL 1

Cuando haces el control hacia arriba o abajo (dependiendo en cual orilla estés) te podrás descolgar para derrotar a los enemigos que te quieran sorprender, pero ten cuidado, ya que un enemigo te puede pisar los dedos cuando estés colgado y hacerte perder una vida; pero si estás manejando a cualquiera de los Double Dragon tú podrás pisarles los dedos a ellos si estás cerca de la orilla y presionas B.

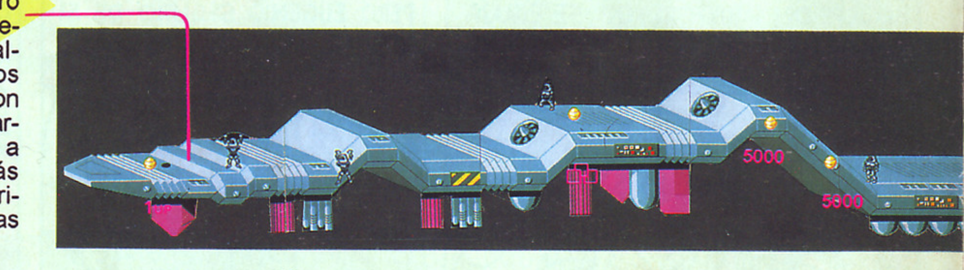




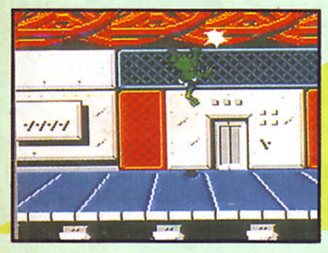




A los enemigos que aparecen aquí los puedes agarrar cuando vayan volando, lo único que debes hacer es saltar cerca de ellos (guíate en la sombra) y presionar el botón B cuando estés pegado a ellos.

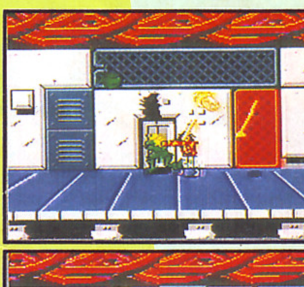


NIVEL 2



En esta escena ahora podrás colgarte de las rejas y escalarlas, esto sirve para escapar de algunos enemigos, además en ella podrás golpear con el botón B para sacar algunos items.

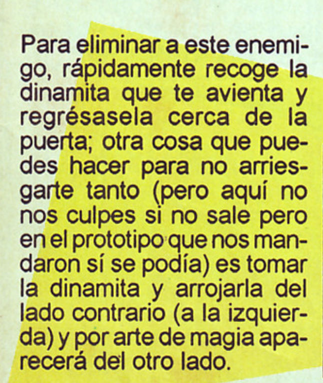
Una vez que destruyas a un Walker podrás recoger una de sus piernas (con B) y con ellas atacar a tus enemigos, los ataques varían en su forma con los Toads y los Double Dragon, pero son igual de efectivos.

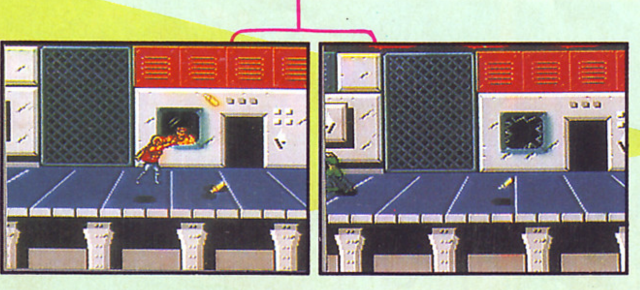


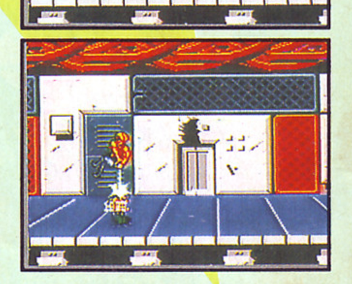
2-1



Para eliminar a este enemigo, rápidamente recoge la dinamita que te avienta y regrésasela cerca de la puerta; otra cosa que puedes hacer para no arriesgarte tanto (pero aquí no nos culpes si no sale pero en el prototipo que nos mandaron sí se podía) es tomar la dinamita y arrojarla del lado contrario (a la izquierda) y por arte de magia aparecerá del otro lado.







Es importante que conozcas a cada miembro de tu equipo, ya que los toads y los Double Dragon aunque hacen los mismos golpes algunos son diferentes en el "Valor".

TABLA DE MOVIMIENTOS

Botón \ Personaje	Los Toads	Billy y Jimmy
B	Golpe / Remate	Golpe / Remate
A	Salto	Salto
Dos veces el control a la misma dirección	Correr	Correr
Corriendo + B	Cabezazo Ram	Patada directa

En sí estos son los movimientos básicos, hay otros que solamente se usan una o dos veces y que te hablaremos de ellos cuandos se usen.

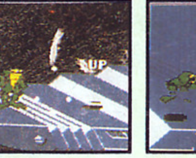
ITEMS

En tu camino hallarás unos pequeños "Huevos" dorados, al golpearlos encuentras algunos implementos que te serán de mucha ayuda.



5000 Puntos (5 nuevos puntos).

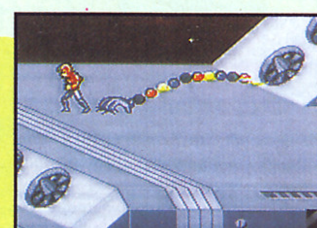
Cuadros Azules (Recuperan toda tu línea de energía)

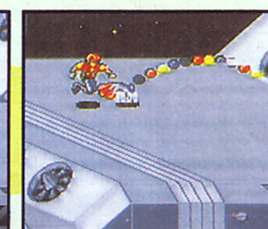


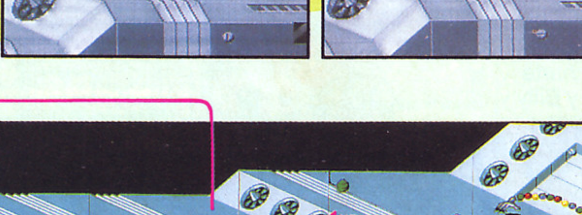
1Up (Una rana o un dragón más de reserva)

Pastilla (Invisibilidad momentánea)

Para vencer a las manos que se encuentran aquí, debes moverte de arriba hacia abajo para que se claven en el suelo y después atacarlas corriendo y marcando un golpe (como si quisieras dar un "RAM") y las eliminas de un solo golpe.

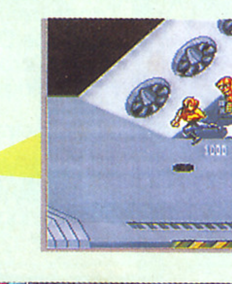


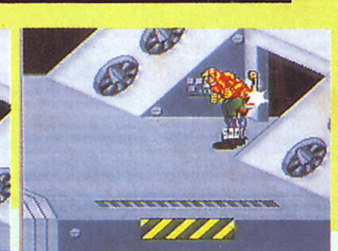


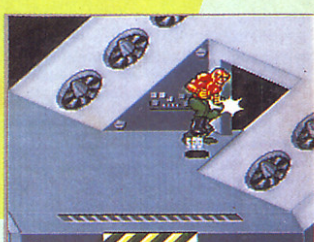


Lucha vs. Abobo

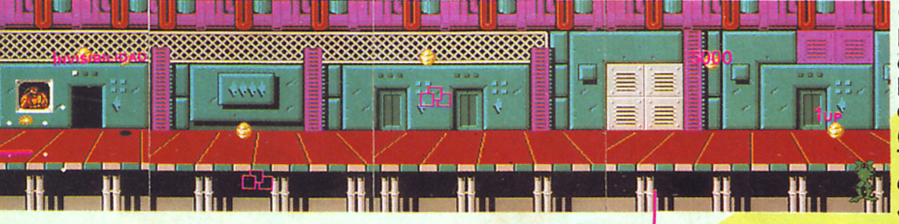
Básicamente la fuerza de Abobo no está en relación con su inteligencia, los Double Dragon lo pueden eliminar rapidamente dándole patadas corriendo (aunque esto es un poco arriesgado) o trabarlo contra una pared a golpes hasta eliminarlo; para los Battletoads es más recomendable trabarlo a golpes que darle cabezazos.



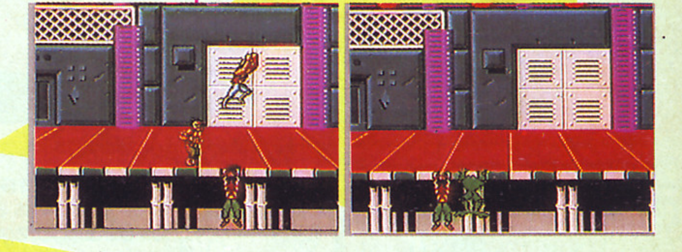


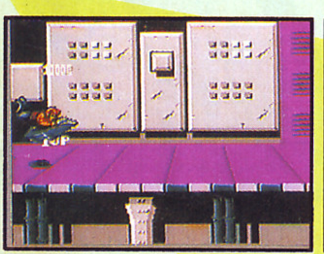


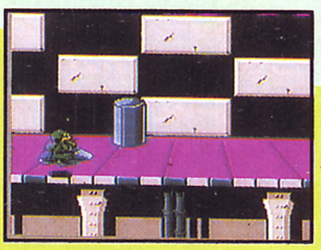
No hay problema usa la misma técnica que con el anterior.



Cuando aparezcan los enemigos colgados de aquí puedes hacer lo mismo que en el primer nivel (descolgarte con los Toads y pisarles los dedos con Billy y Jimmy).



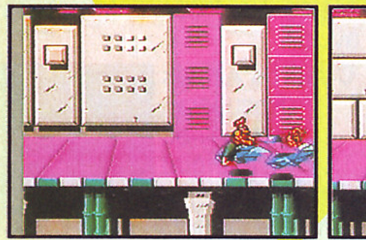


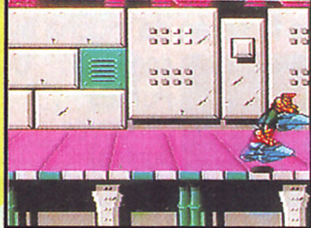


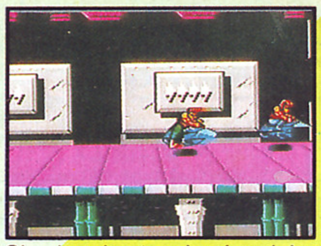
2-3

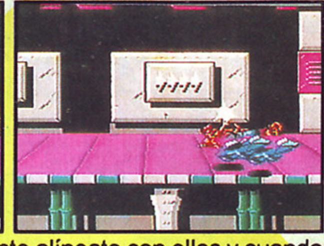
¿Qué sería un juego de Battletoads sin una escena de motos? Aquí no debes preocuparte por los obstáculos ya que son fácil de evitar; al principio del nivel podrás hacer una vida si chocas contra todos los contenedores que veas.

Más adelante encontrarás enemigos en moto, dependiendo cómo salgan es la forma de atacarlos, pégate todo a la derecha de la pantalla y si salen de adelante hacia atrás sólo alíneate con ellos y mantente pateando. 2F





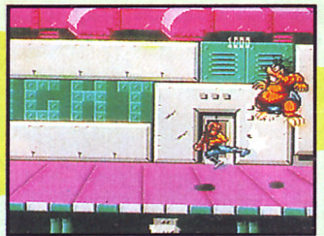


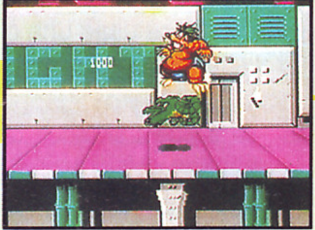


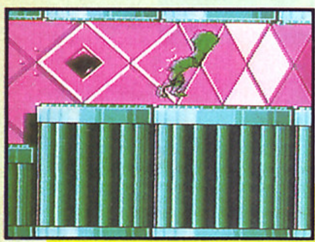
Si salen de atras hacia adelante alíneate con ellos y cuando estén apunto de alcanzarte súbete (o bájate) haz como si fueras en reversa (como indica la primera foto) y golpea, así cuando él se alinee, solito se "embarrará" contra tus golpes.

Batalla vs. Big Black

Para vencerlo debes trabarlo a patadas o cabezazos, pero debes ser rápido o si no ya que estés a punto de acabarlo dará grandes saltos y caerá sobre ti, no es nada difícil si lo haces rápido.



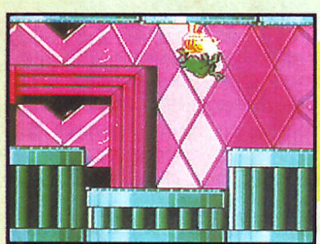




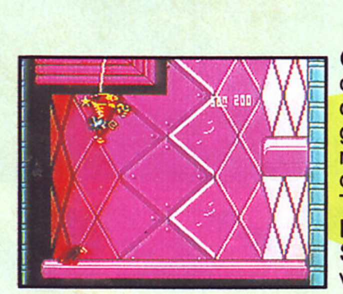
NIVEL 3

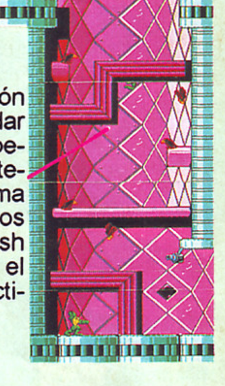
3-1

En este nivel obtienes varios nuevos movimientos uno de ellos lo das al agacharte y presionar B, los Toads dan un gancho y Billy y Jimmy una patada saltando, estos golpes son buenos para rematar a los enemigos.



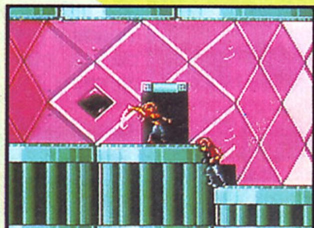
Para neutralizar a los cañones amarillos debes saltar hacia ellos y mantener presionado el botón A, así quedarás colgado de él y podrás golpearlo con B.

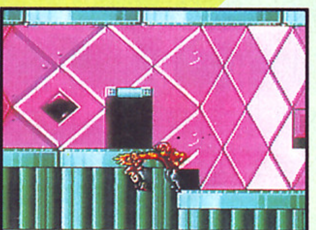




Como en la primera versión de NES, aquí puedes dar otro golpe devastador al pegarte a una pared y mantener el control hacia la misma dirección de la pared, los Toads realizan su Smash Ball y los Double Dragon el Super Torbellino, para activarlo sólo presiona B.

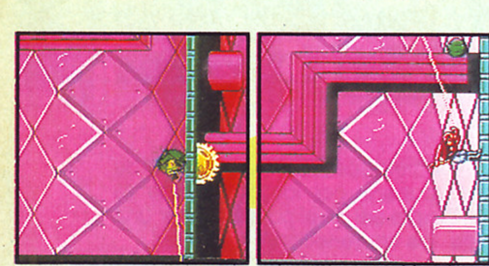
Cuando aparezcan los enemigos Lindas y estén en un nivel superior al que tú estás (como muestran las fotos) fácilmente las podrás agarrar, sólo pégate a la pared y cuando ellas se acerquen las agarrarás automáticamente.





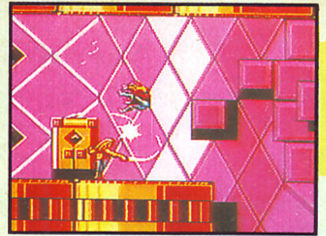


Vete colgado por el riel para que puedas desactivar la palanca y seguir avanzando.



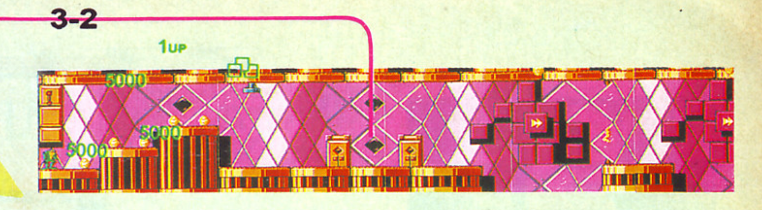
En este descenso serás atacado con unas sierras pero los Double Dragon tienen la ventaja de poder irse a la pared derecha. Si estás manejando un Toad salta cuando se acerquen las sierras y golpea en el aire para retrasar tu regreso a la pared.



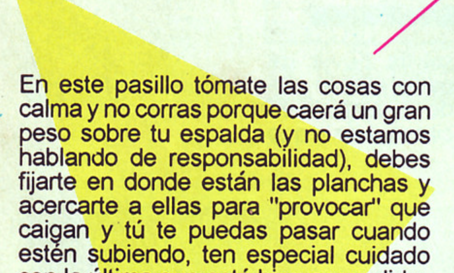


Después de haber eliminado al primer grupo de Lindas que aparecen y avance la pantalla, ten cuidado porque aparecerá una última Linda de la puerta, intenta darle un golpe corriendo porque si la quieres saltar te verás en un gran problema.

3-2



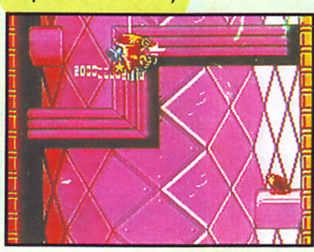




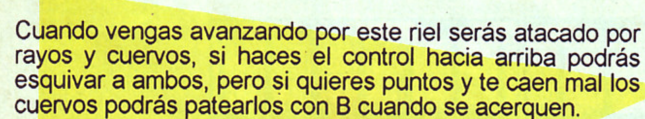
En este pasillo tómate las cosas con calma y no corras porque caerá un gran peso sobre tu espalda (y no estamos hablando de responsabilidad), debes fijarte en donde están las planchas y acercarte a ellas para "provocar" que caigan y tú te puedas pasar cuando estén subiendo, ten especial cuidado con la última que está bien escondida.



Con tus ataques en la cuerda tú puedes hacer muchos puntos con estos cañones, sólo ponte detrás de ellos y realiza tu ataque tratando de tener al enemigo en tu trayectoria (con los Double Dragon es un poco más fácil porque tienen más amplio el "valor").

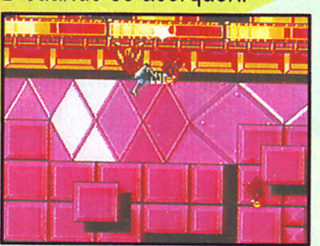






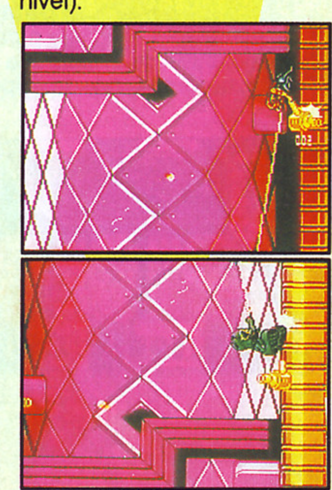
Cuando vengas avanzando por este riel serás atacado por rayos y cuervos, si haces el control hacia arriba podrás esquivar a ambos, pero si quieres puntos y te caen mal los cuervos podrás patearlos con B cuando se acerquen.

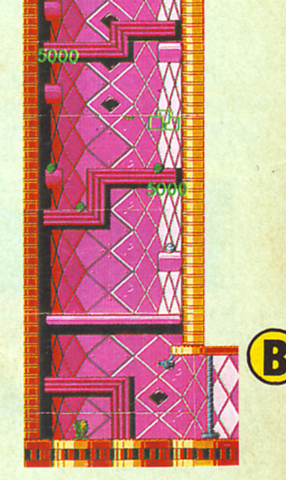






Cuando te ataquen los cañones dorados debes ser cuidadoso porque te pueden hacer "un combo"; con los Double Dragon es un poco más fácil, porque con sólo acercarte los agarras, en cambio con los Toad sólo los puedes golpear (trata de hacerlo arriba de su nivel).







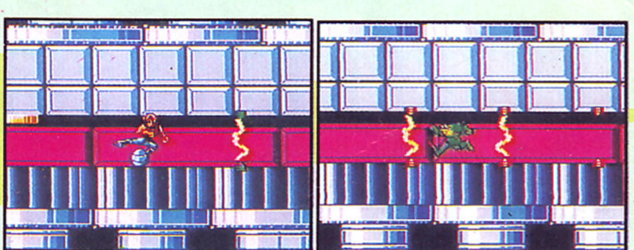
Es más fácil descender aquí, si lo haces pegado a la pared

3-3

Cuando esté la lluvia de chatarra espacial ve a la parte de abajo de la pantalla, ahí será más fácil esquivar lo que cae.

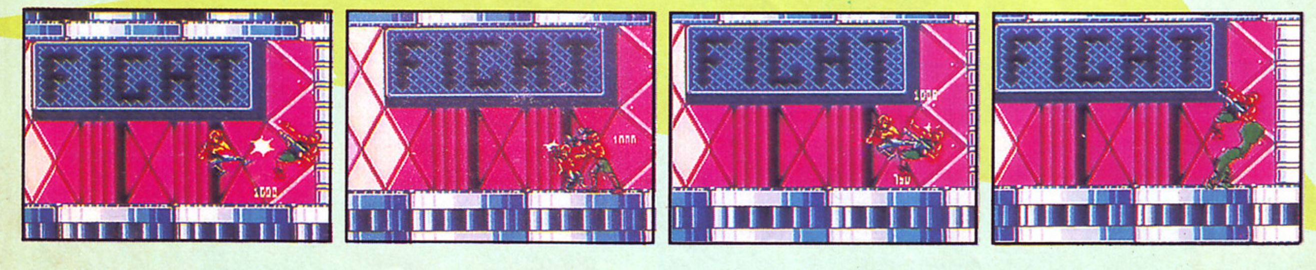
Al estar colgado no te hagas hacia adelante o atrás, trata solamente de subir y bajar para esquivar los rayos.

En este pasillo verás un serio problema porque el piso hace que avances, al hacer el control a la izquierda te detienes, mide los tiempos en los que se prenden los rayos y bajan las planchas, para avanzar, aquí los Double Dragon pueden sacar más fácilmente la invisibilidad que está marcada en el mapa haciendo su golpe de abajo + B.



Batalla vs. Roper

Cuando te dispare con su ametralladora sólo agáchate para esquivar sus tiros, para comenzar a atacarlo trata de darle un golpe corriendo pero márcalo desde mucho antes de acercarte a él, si te comienza a golpear presiona repetidamente el botón B y así podrás golpearlo antes de que te remate, si después de golpearlo rebota en la pared y calculas que va a caer sobre ti, dale el golpe de Abajo + B para alejarlo.



NIVEL 4

4-1

El modo de juego de este nivel es parecido a un viejo juego llamado Asteroides; si mueves el control a los lados, la nave se girará en su propio eje hacia donde hagas el control, con B disparas y con A activas el motor para hacer avanzar la nave.

Al principio de esta escena es recomendable que te vayas a la orilla izquierda de la pantalla y te acomodes al centro, (como indican las fotos) así tendrás más oportunidad de destruir los asteroides y las minas que te arroja la nave Colossus.

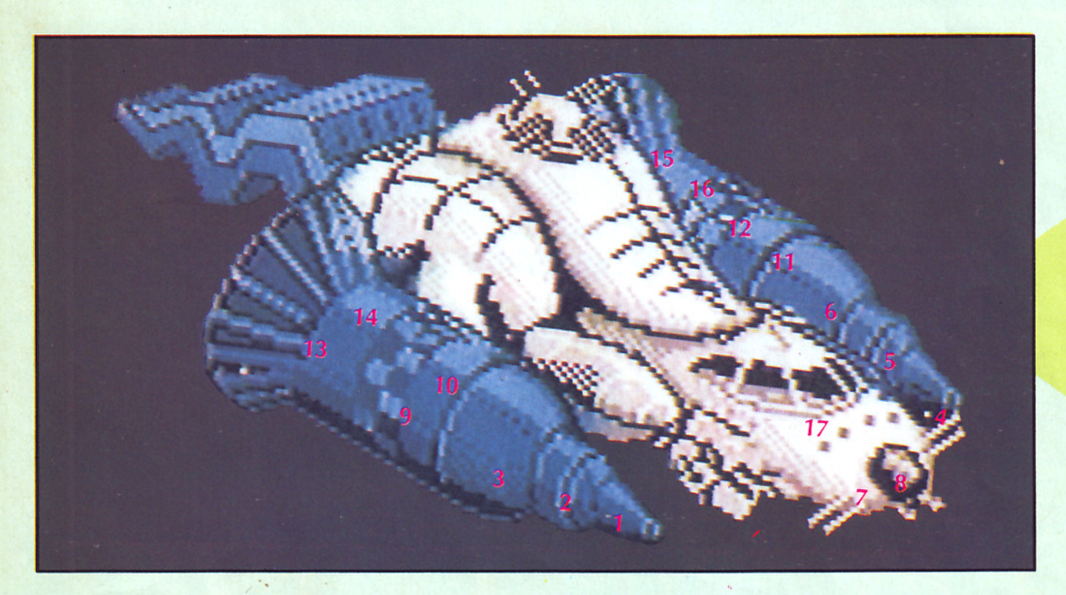




Cuando el Colossus te comience a arrojar una especie de "píldoras" ten cuidado y destrúyelas rápido porque un sólo golpe de éstas bastan para ponerte fuera de combate, ocasionalmente te arrojará una vida pero lo mejor es no ir por ellas sino estás cerca , porque eso puede hacer que choques, cuando salgan pequeños platillos voladores de la nave muévete al centro para que siempre estén en tu rango de disparo.



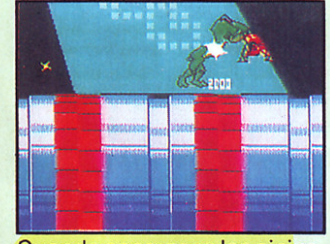




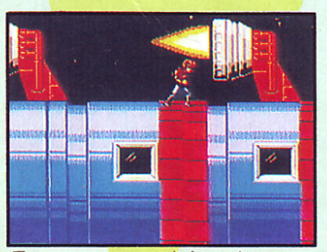
4-2

Aquí el modo de manejar a la nave cambia, ahora para cualquier lugar que muevas el control se mueve la nave y sigues disparando con el botón B, tu objetivo es destruir los puntos de la nave Colossus que marcamos, (trata de hacerlo en el mismo orden), ten cuidado cuando llegues al punto 7, ya que si alguno de los rayos que lanza te alcanza (salió en verso) serás vaporizado.

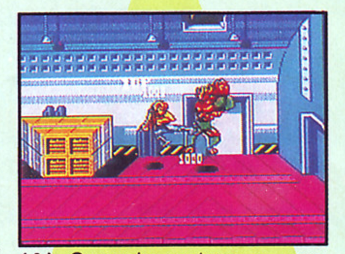
NIVEL 5



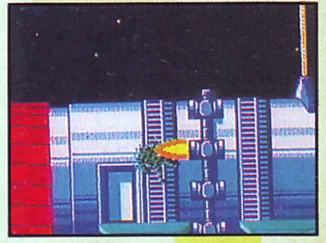
Cuando aparezcan los ninjas, agáchate para evitar que te dé la estrella que arrojan y cuando se acerquen presiona B para dar tu golpe especial.



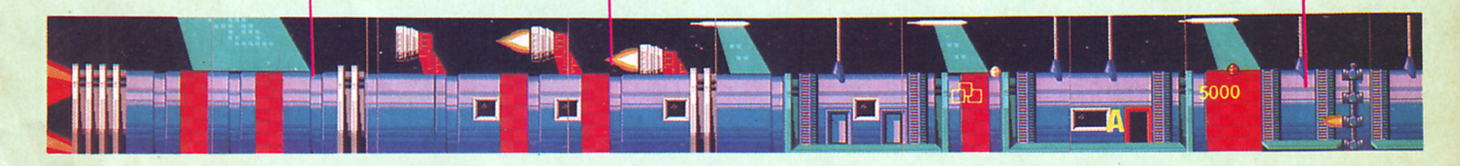
Espera a que dejen de arrojar fuego para pasar, porque si te quemas te quitan toda la vida.



(A) Cuando entres a una puerta marcada con A, te las verás con el Gral. Slaughter, no dejes de golpearlo.

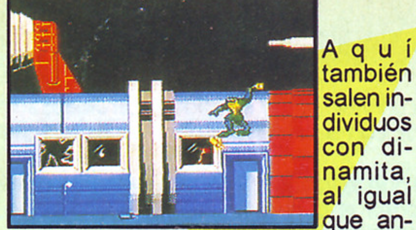


Siempre que veas estos pequeños propulsores analiza su secuencia para pasar porque si te pegan te quitan una vida.





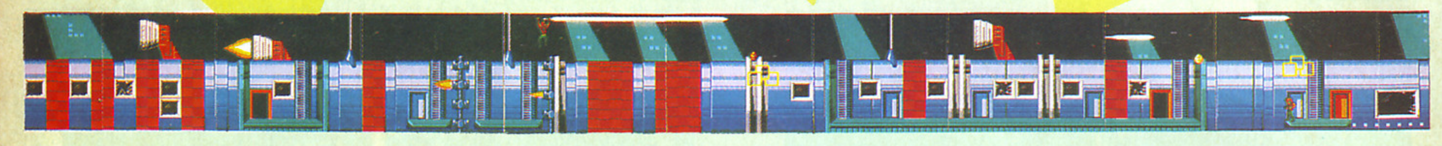
Cuando los individuos que salen de la ventana te arrojen dinamita, recógela antes de que explote para que se los regrese y así puedas seguir avanzando.



Aquí también salen individuos con dinamita, al igual que antes tienes que arrojarles la dinamita pero para alcanzarlos debes saltar.



En esta parte golpea a tus enemigos cerca de la ventana para que los arrojes y no te den mucha lata.

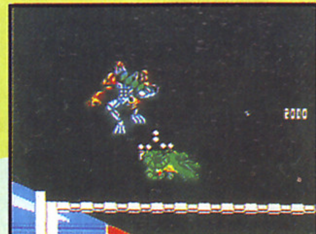


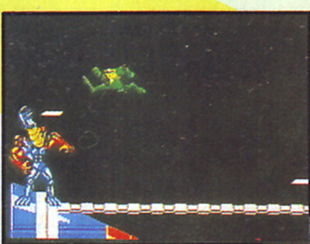


Batalla vs. Robo Manus

Una técnica básica para vencerlo es darle el primer golpe para hacerlo rebotar y antes de que caiga volver a darle un golpe corriendo, tratando de mantenerte así; si llega a caer prepárate a saltar una ronda de rayas que te arrojará, no te desesperes.







NIVEL 6

La guarida de los Shadow Warriors no es muy larga ni difícil, además de que no hay muchos peligros.



Shadow Boss

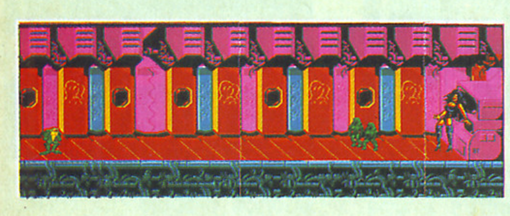
Siempre atácalo con cabezazos para no arriesgarte, si te llegara a golpear presiona rápido el botón B y así lo golpearás antes de que te remate, si vez que se agacha y comienzan a salir puntos de su cuerpo, cuélgate de una lámpara porque hará su super ataque que te quitará toda tu vida, (para descolgarte sólo haz el control hacia abajo).







NIVEL 7

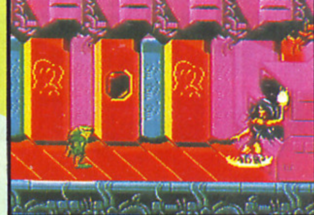


Este es un muy pequeño nivel, para que no tengas problemas con los robots verdes que aquí salen, muévete de un lado a otro para que entre ellos se golpeen, y tú ya sólo elimines a 1 ó 2 sin arriegarte tanto; antes de enfrentarte a Dark Queen te las verás con una mano (como las del primer nivel) muy agresiva, ponte cerca de la mitad de la pantalla y cuando veas que te va a aplastar muévete rápido hacia la izquierda e inmediatamente golpéala.

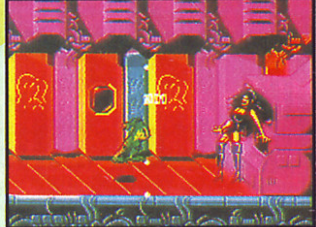
DARK QUEEN

Debes tener cuidado cuando esté escondida en el suelo porque si pisas el fuego te quemarás, la única oportunidad que tienes de golpearla es cuando sale a atacarte, pero ten cuidado porque conforme le vayas pegando se irá acelerando y de vez en cuando saldrá a la mitad y te arrojará una bola de fuego, ahora todo depende de ti, no permitas que te acorrale, si no acabará con todas tus vidas.









CURSO Nintensivo



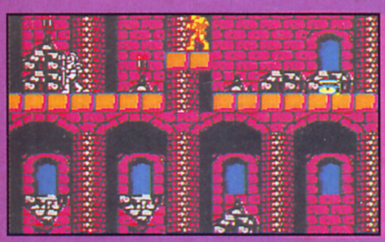
Cada detalle de este Nintensivo te ayudará a dominar este juego para que lo termines y llegues a la segunda vuelta, donde el reto será más grande.

Es muy importante que conserves el arma que te indicamos para vencer más fácilmente a los jefes, por lo tanto debes tener cuidado cuando eliminas a un enemigo, porque puede dejarte un arma no deseada y que tú la tomes por error.

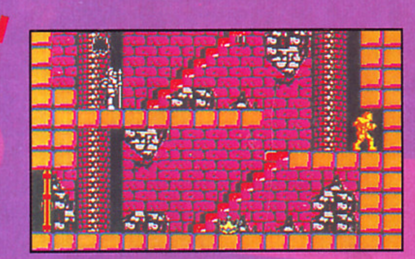
En esta zona puedes hacer puntos pero es mejor si tomas los corazones al final del pasillo subes al siguiente nivel, bajas y repites la jugada varias veces. Después de acumular varios corazones colócate donde indica la foto y justo cuando una medusa esté frente a ti lanza un boomerang, con esta jugada acumulas puntos y pueden darte el III.





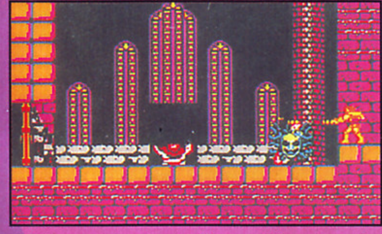


Colócate donde indica la foto y no te muevas para que atrás aparezca un cofre.



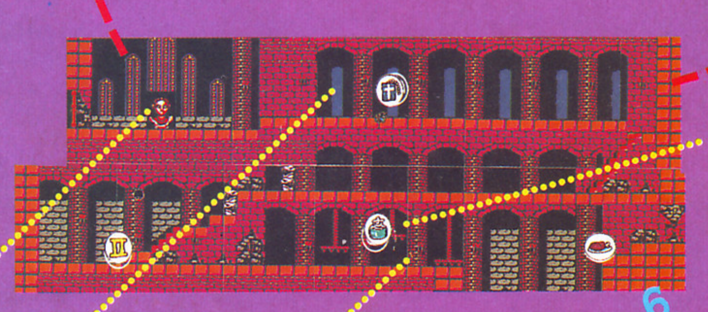
4-5

Rompe la pared y métete al hueco para que abajo aparezca un cofre.



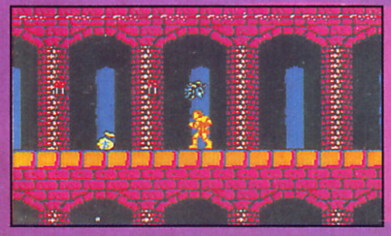
JEFE

Si traes la botella colócate donde indica la foto y lánzale botellas sin parar además de latigazos.



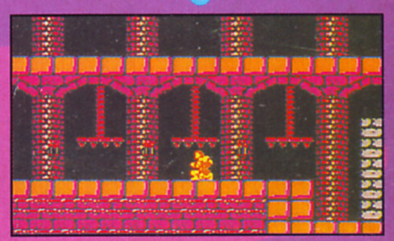
Esta es el arma que te recomendamos.

6



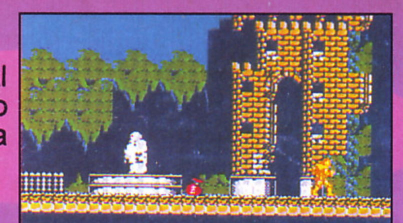
Después de la vela que contiene la cruz, colócate como indica la foto, no te muevas y así aparecerá una bolsa adelante.

Para pasar la primera prensa tienes que saltar poco después de que baja totalmente. La segunda prensa no te toca si te agachas. (Puedes utilizar el reloj para detenerlas)



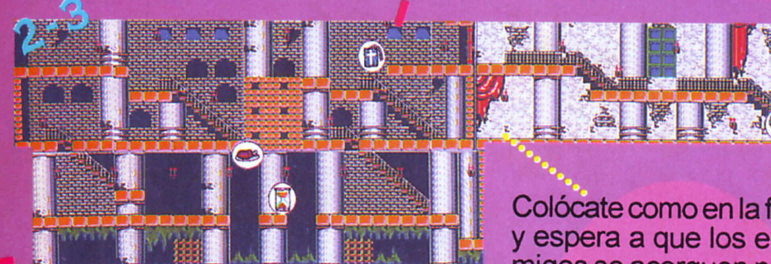


Salta la puerta y al caer del otro lado aparece una bolsa escondida.





Esta es el arma con la que tienes que llegar al jefe.



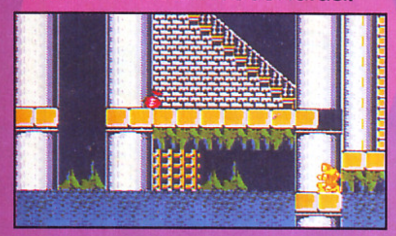
Colócate como en la foto y espera a que los enemigos se acerquen para lanzarles botellas, así obtienes puntos y repitiéndolo varias veces te dan el II y poco después el III.

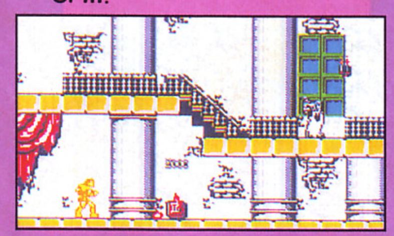
JEFE

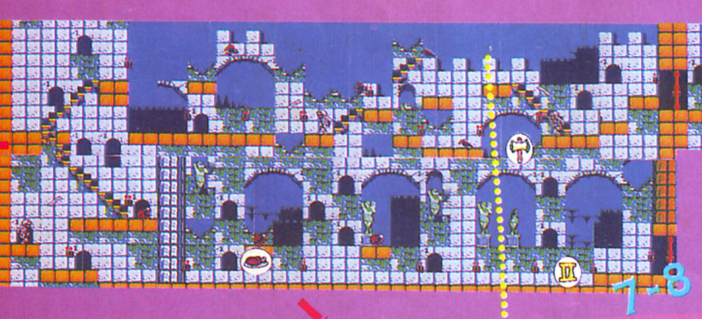
Colócate como se ve en la foto y cuando el jefe se acerque rápidamente lanza botellas sin parar hasta eliminarlo.



Pégate a la orilla derecha y rompe el bloque para agacharte donde indica la foto y así aparezca una bolsa escondida.





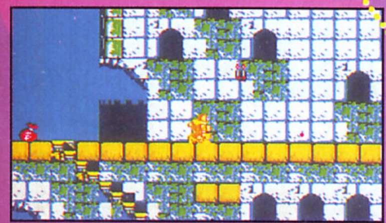


Esta es el arma que te recomendamos.

Agáchate donde indica la foto para que aparezca una bolsa atrás.



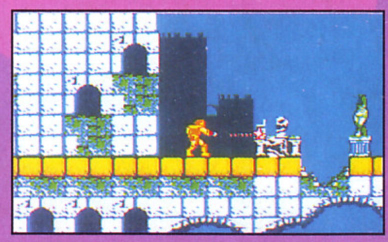
Colócate donde indica la foto y agáchate para que aparezca una bolsa atrás.

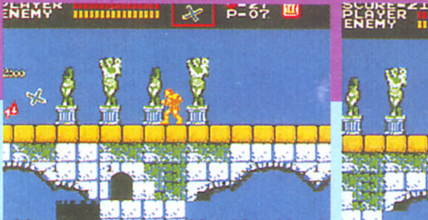


A estos enemigos lánzales un boomerang cuando te disparen y no dejes de darle latigazos.

9

B



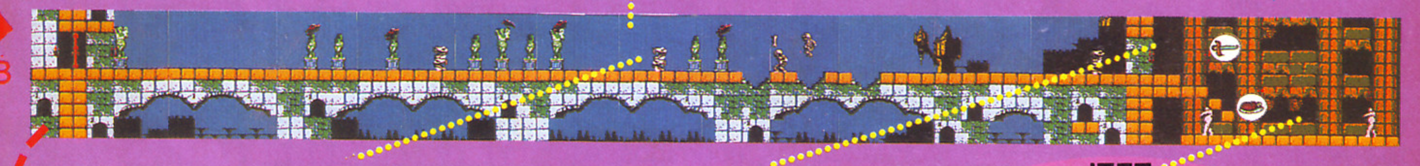





Al llegar a donde te marca la última foto regrésate un poco y elimina al cuervo, regrésate un poco más y cuando el enemigo te dispare lánzale un boomerang; repite la jugada y con el tercer boomerang lo eliminas e inmediatamente muévete hacia la derecha y salta tu propio boomerang antes de que te toque, sin dejar de moverte a la derecha para que elimines a la calavera. Con esta jugada obtienes puntos rápidamente.

SPOT

B



Recuerda que a los cuervos tienes que eliminarlos de preferencia antes de que se muevan.

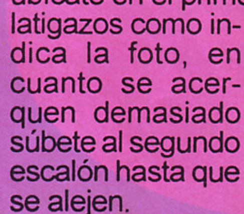


Colócate donde indica la foto y deja presionado el control hacia la izquierda, así aparece una bolsa. Tal vez es un error ya que no encontramos forma de agarrarla.



JEFE

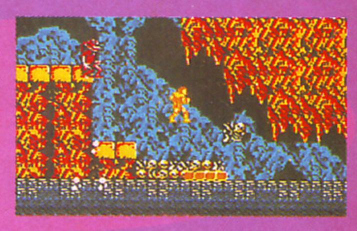
Para eliminar a las momias, la técnica más segura es avanzar y justo cuando la pantalla deje de moverse regrésate y súbete en el segundo escalón. Espera a que las momias se coloquen más o menos al centro, entonces ubícate en el primer escalón, agáchate y dale latigazos como indica la foto, en cuanto se acerquen demasiado súbete al segundo escalón hasta que se alejen.



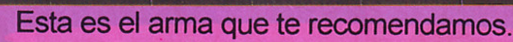



Mantente agachado como indica la foto y elimina a los murciélagos que salgan. Cuando el murciélago se adelante a la plataforma elimínalo y salta a la plataforma. Ya en ella si sale un enemigo del agua pásate por debajo de él y salta al frente.

Aquí repite la jugada anterior y permanece agachado sobre la plataforma para no caerte. En la siguiente plataforma también te tienes que agachar para pasar.



10

Esta es el arma que te recomendamos.

11



No dejes de avanzar y cuando las aves dejen caer al enemigo elimínalo antes de que toque el piso (ten cuidado de no cambiar el arma).



Ya en el final avanza y no te detengas para pasar debajo del enemigo.



Elimínalo con latigazos y botellas para que obtengas el II.



Por la parte de arriba salta a la plataforma que indica la foto para que aparezca una bolsa.

Colócate donde indica la foto y quédate inmóvil por un momento hasta que aparezca una bolsa.

13-14

Esta es el arma que te recomendamos.

Al comenzar este nivel pégate a la izquierda y cuando los enemigos se acerquen, salta para que salgan de la pantalla y ya no molesten.

En cuanto subas a esta pantalla...........salta y rompe la vela de la derecha, toma el corazón que cae y rompe la vela de la izquierda e inmediatamente baja por las escaleras, en cuanto estés en la pantalla de abajo sube nuevamente y repite la jugada hasta acumular 99 corazones.

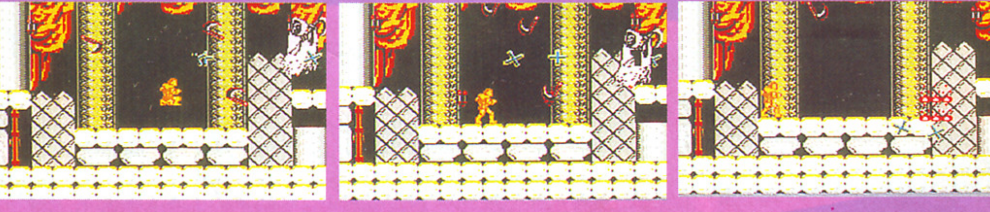
Si tienes como arma el boomerang, lánzalo a estos enemigos sin dejar de dar latigazos para obtener el II y III.

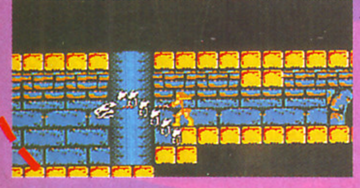
15

JEFE

Elimina cada hoz y justo cuando empiece a descender lánzale botellas sin parar justo debajo de él con latigazos para eliminarlo rápidamente.

Si llegas con boomerang lánzacelo constantemente saltando para que te proteja de la hoz. Las que están por abajo, elimínalas a latigazos. Si empieza a descender, lanza boomerang al nivel de piso.

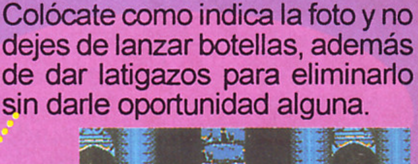




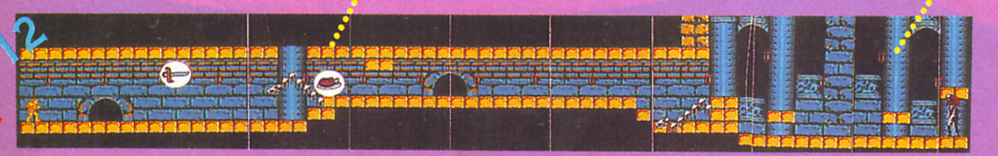
Aquí puedes llenarte de corazones, avanza hasta que los dos bloques del techo salgan de la pantalla, entonces regrésate y colócate como indica la foto y elimina al enemigo. Repite la jugada hasta juntar 99 corazones.

JEFE

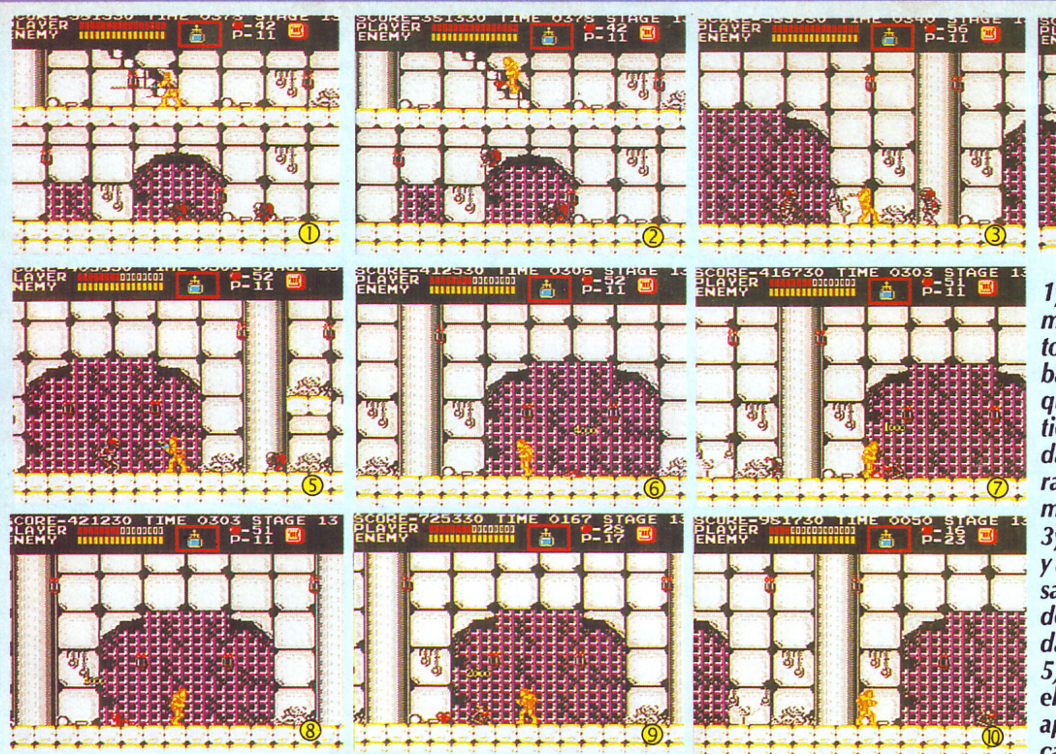
Colócate como indica la foto y no dejes de lanzar botellas, además de dar latigazos para eliminarlo sin darle oportunidad alguna.



12







1y2) Rompe la vela e inmediatamente sube las escaleras, en cuanto estés en la pantalla de arriba bájate y repite la jugada hasta que obtengas 50 corazones o el tiempo llegue a 350 aproximadamente, con esto obtienes corazones para ejecutar un truco más adelante.

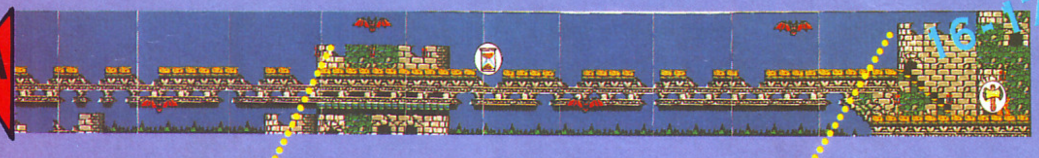
3y4) Saca las dos calaveras rojas y avanza un poco; regrésate para sacar una tercera calavera roja y deja que te sigan hasta la segunda reja grande.

5) Sigue avanzando y en cuanto el enemigo del lado derecho (6) aparezca, lánzale botellas a las calaveras (7) que te siguen y muévete (8) hacia la izquierda.

En cuanto el enemigo del lado izquierdo aparezca, voltéate y lánzale botellas a las calaveras, avanza a la derecha y repite la jugada hasta que ya no quieras más puntos.

9) Cuando el enemigo te deja un corazón, lánzale botellas a las calaveras para tomarlo y seguir con la jugada.

10) Con este truco puedes hacer todas las vidas posibles (23 vidas) a los 980,000 puntos es cuando obtienes la última vida. *AXY*

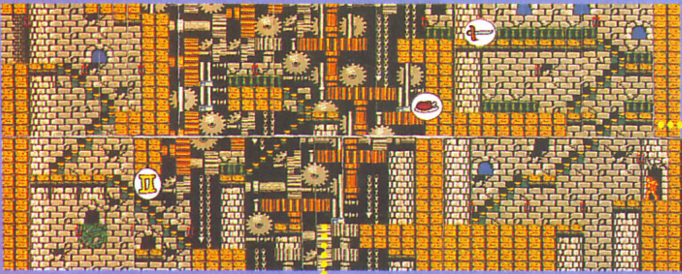




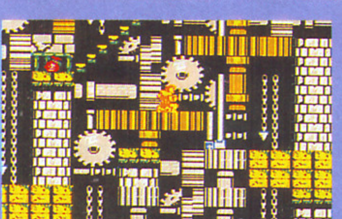
A los murciélagos de arriba salta y dales un latigazo sin dejar de avanzar.

En todo el camino no te detengas; sólo un momento cuando salen murciélagos por abajo para que no te toquen cuando estás saltando.

Para eliminar fácilmente esta calavera pégate a la derecha y justo cuando salte hacia ti, voltéate y elimínala.

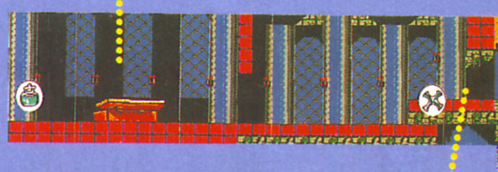


Agáchate donde indica la foto para que aparezca una bolsa.



JEFE



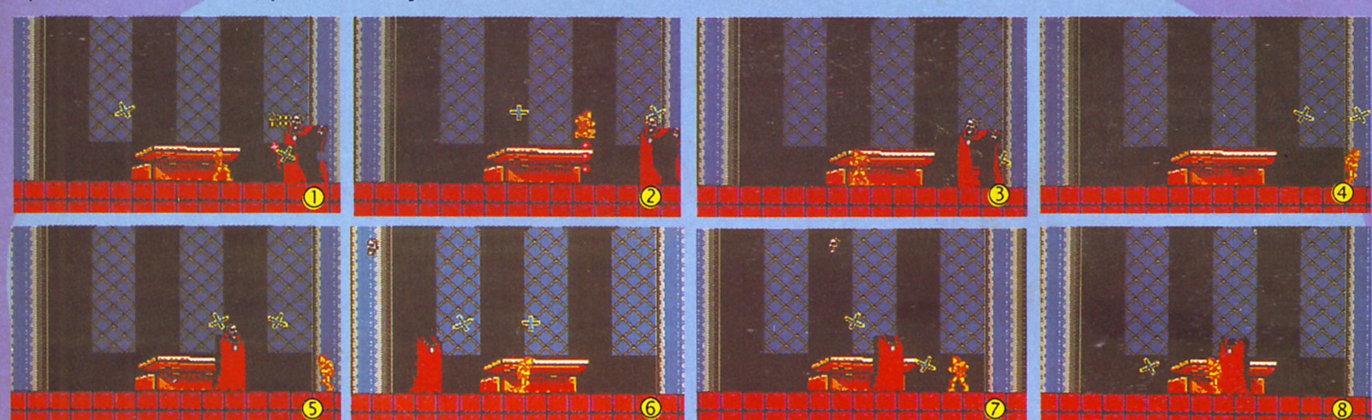


Aquí puedes acumular corazones. Te recomendamos abrir hasta la penúltima vela, regrésate a la pantalla de abajo y repite la jugada. Si quieres obtener el II rompe 10 velas con el boomerang, y repite la jugada para obtener el III.



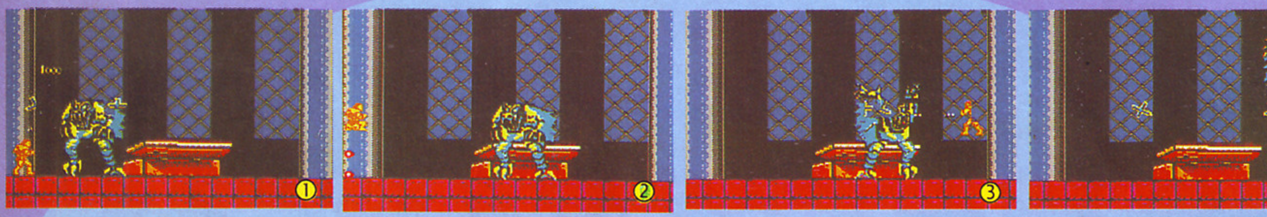
JEFE
-Con boomerang-

Drácula aparece, te dispara y desaparece, por lo tanto tienes que estar en constante movimiento por si aparece cerca de ti, puedas alejarte.



1) Lánzale dos boomerangs saltando y el tercero lánzacelo para protegerte de sus disparos.
2) También puedes saltar sus disparos.
3) En ocasiones cuando eliminas sus disparos te dejan corazones.
4) Te recomendamos lanzar dos boomerangs saltando hacia la orilla
5) Antes de que aparezca, para que cuando lo haga ya estés frente a él.
6) De preferencia el último golpe conéctaselo cuando esté cerca de cualquier orilla.
7) Pero si lo eliminas y quedas acorralado, (8) rápidamente pásate del otro lado.

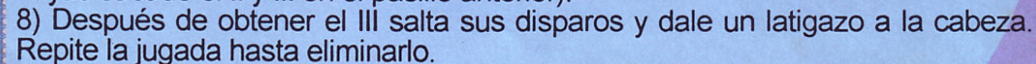
Ahora te enfrentarás con un jefe más...



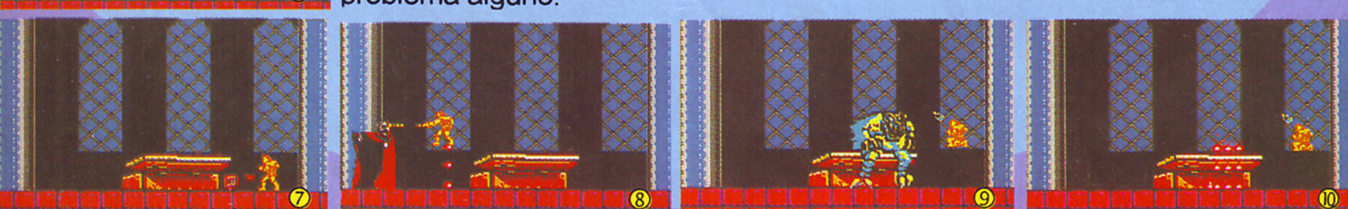
1) Sus disparos los puedes eliminar con boomerang.
2) O también puedes saltarlos.
3) Constantemente lánzale boomerang saltando; además dale latigazos.
4y5) Cuando te acorrale pásate por debajo de él sin titubear.

-Con botella-

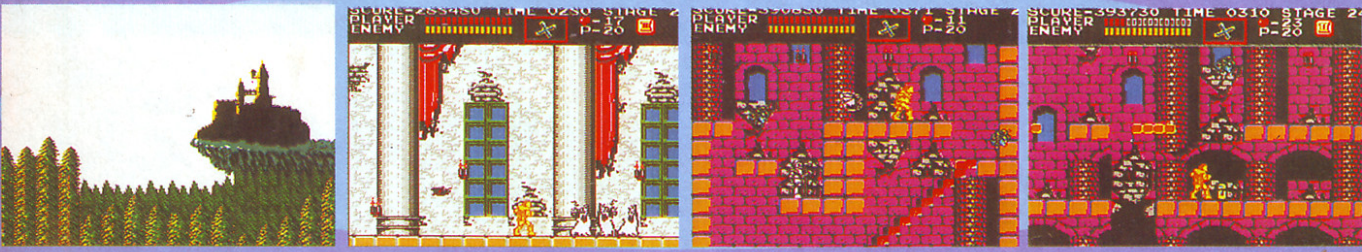
6y7) Cuando te dispare lánzale fuego para obtener el II y III (para que salgan más rápido es necesario que hayas sacado el II y III en el pasillo anterior).



8) Después de obtener el III salta sus disparos y dale un latigazo a la cabeza. Repite la jugada hasta eliminarlo.
9y10) En cuanto aparezca el otro jefe lánzale botellas sin parar para eliminarlo sin problema alguno.



No creas que aquí termina todo, porque hay un reto mayor en la segunda vuelta. ¡Suerte!

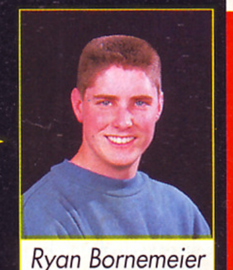


COUNSELORS' CORNER!



FINAL FANTASY II

¿COMO RESCATO A ROSA DE GOLBEZ?



Ryan Bornemeier

La última cosa que necesitas después de la batalla en el Cerro Hobs es otra pelea. Desgraciadamente, Fabul es atacado depués de tu llegada. En la confrontación que sigue, Rosa, la hechicera blanca, es raptada por Golbez. Debes tener la nave del aire si esperas rescatar a Rosa, y para conseguir la nave, es necesario encontrar a Cid. Acepta la nave que te ofrece el Rey de Fabul, aunque Leviatan la destroza. Cecil terminará en una playa cerca de Mysidia. Luego viajará con Palom y Porom al MT-Ordeals, donde pelea con Milon antes de regresar a Mysidia. Allí, de vuelta en Mysidia, Cecil se convierte en un Paladín. Ahora, toma el sendero secreto a Baron. Encuentra a Yang en Baron, y lucha contra él. Después, sigue un pasaje oscuro hacia adentro del castillo y pelearás con Kainazzo. Una vez que, hayas hecho todo esto, aparecerá Cid, y de él, puedes conseguir la nave con la cual viajarás a Toroian, donde te hablarán de un Duende Oscuro. Busca un bosque al norte de Toroian donde un Chocobo Negro te lleva volando a la Cuevas Magnes. Adentro de la cueva, la espada de Cecil es inútil hasta que Eduardo toque una canción la cual debilita la magia magnética del Duende Oscuro. Devuelve el Cristal de la Tierra a los ocho Clérigos de Toroian y sube de nuevo a la nave Enterprise.

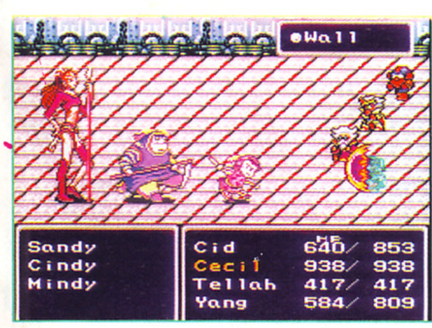
Serás llevado a la Torre de Zot donde las tres Hermanas Magus te bloquean el camino. Ataca a la hermana grande que está en el medio y utiliza WALL para desviar sus ataques. Si ganas, avanzarás a un encuentro con Golbez en el cual, Rosa podrá reunirse con tu grupo, sin embargo Golbez escapará.



Pilotea la nave Enterprise, a Toroian, donde encontrarás a sus ochos Clérigos, que han perdido el Cristal de la Tierra. Camina hacia el norte para hallar al Chocobo Negro.



Debes volar encima de Chocobo Negro a la Cueva Magnes, porque sólo el Chocobo puede aterrizar en un bosque. Utiliza magia y el Ataque "Kick" de Yang dentro de la cueva.



La hermana Magus en el medio es la que requiere tu atención. Utiliza WALL para devolverle sus ataques, ignorando a sus hermanas.

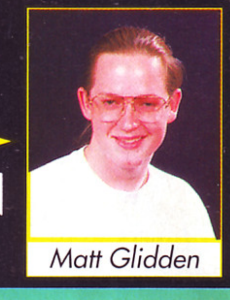


Este juego tiene muchas sorpresas. En la Torre de Zot, rescatarás a Rosa y a Kain que tuvo un lavado de cerebro, pero Golbez escapará al sub mundo.

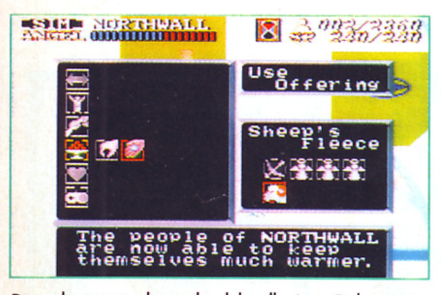
Deberás encontrar un camino para entrar el Reinado Subterráneo de los Duendes.

ACTRAISER

¿COMO PUEDO HACER QUE LA POBLACION DE NORTHWALL CREZCA?


Matt Glidden

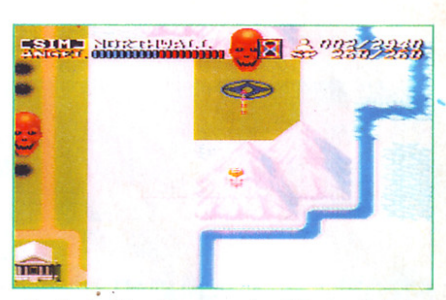
Si la población de Northwall no crece más allá que unas cuantas personas, existen varias soluciones posibles. La primera solución, que es la más sencilla, es que debes regalar el Vellocino a la gente. Otra razón por la cual no haya crecido es que has tratado de edificar tu pueblo en el sector donde se encuentra la guarida del monstruo, ubicada al sureste del Templo. Intenta construir el pueblo en el sector de la guarida del monstruo norteño. Tampoco crecerá el pueblo a menos que hayas derretido el hielo en la dirección del crecimiento. El último problema es el terremoto de las Calaveras Voladoras. Hay que atacar a las Calaveras de una distancia, tan pronto como a parezcan de sus guaridas



Da a la gente el regalo del vellocino. Deben estar suficientemente abrigadas para trabajar afuera en el frio intenso.



Edifica hacia la guarida del monstruo norteño. La guarida más cercana en el sureste no puede ser alcanzada al principio.



Mantén tu distancia y ataca a las Calaveras Voladoras repentinamente tan pronto como aparezcan sus guaridas.

? ¿COMO CONSIGO LA LAPIDA? ?

Obtienes la Lápida solamente si la gente de Kasandora construye su pueblo hacia la formación de la águila. Después de conquistar al desierto y a la pirámide, la gente se enfermará y dejará de edificar. Consigue la Yerba de Marahna y dásela a la gente de Kasandora. Ahora edifica Kasandora al noreste. Una vez que tengas la Lápida, llévala a la gente de Marahna.



Consigue la Yerba de la gente isleña de Marahna.



Lleva la Yerba a Kasandora y luego edifica en el noreste.

Counselor Quotes

"CONSEJOS"

Aquí tienes algunas palabras sabias de algunos de los mejores jugadores del video en el mundo; los consejeros de juegos Nintendo. Muchos de estos consejos se basan en el sentido común, pero hay que recordarlos o no te servirán para nada.

"Aprende las tres P: Práctica, Persistencia y Paciencia"
Eric Bush

"Haz mapas y lee los manuales de instrucciones"
Ryan Bornemeier

"Los que utilizan passwords muy a menudo serán jugadores muy felices. Nunca sabrás cuando tu personaje dé ese paso fatal"
Jeffrey Decker

"En juegos de acción, hay que practicar mucho. Si eso no te resulta, entonces busca lugares seguros donde te puedas esconder del enemigo"
Shane Jensen

"La paciencia, algunas veces, es la mejor o la única arma para emplear en la derrota de un jefe muy difícil. Si no lo puedes derrotar, intenta esquivar sus golpes o disparos y busca modos para evitar los patrones letales. La lucha defensiva puede resultar en el descubrimiento de una ofensiva innovadora.
Terry Munson

CRYSTALIS

¿COMO OBTENGO EL MEDALLON DE DEO?



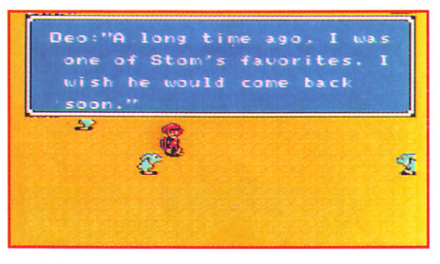
Shane Jensen

Deo es un conejo y en el mundo de Crystalis, los conejos pueden ser muy especiales. Para empezar, los conejos hablan. Busca a Deo, por encima del pueblo de Sahara, el cual se puede alcanzar a través de una cueva en el medio del desierto.

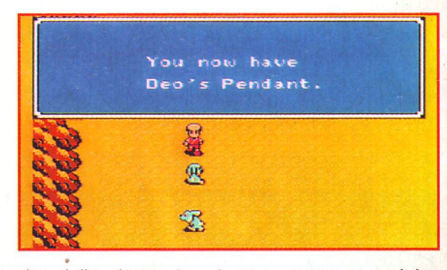
Debes tener el hechizo FLIGHT (se obtiene de Kesu en Goa) para que pases sobre los remolinos que bloquean la entrada a la cueva desértica. Cuando encuentres a Deo el conejo, transfórmate en Stom y habla con Deo. Creyendo que eres Stom, te dará el Medallón.

El Medallón de Deo devuelve Puntos Mágicos perdidos, cuando lo usas. No se devuelven puntos durante una batalla, desafortunadamente. Además, debes estar parado para recuperar los puntos.

Ve a la cueva en medio del desierto para alcanzar el sector cerca del Sahara. Emplea Change para transformarte en Stom.



Habla con Deo el Conejo al norte del pueblo del Sahara. Te dará el Medallón que te devuelve Puntos Mágicos.



El Medallón de Deo devuelve Puntos Mágicos perdidos cuando lo usas y estás parado sin moverte. No te funciona en una pelea.

? ¿DONDE ESTA EL ANILLO DEL GUERRERO? ?

Las últimas palabras que Akahana te dijo en Shyron eran una pista de la ubicación del Anillo del Guerrero. Alguien en Goa lo tiene, pero no está dispuesto a darselo a cualquiera. Primero, debes comprobar que seas merecedor del anillo y lo hagas luchando a través del castillo de Goa. En el reencuentro con General Kelbesque, emplea la "Espada del viento" para liberar a Zebu, y luego derrota a Sabera, utilizando la "Espada de Fuego". Si tienes éxito, habrás rescatado a Tornel. Te encararás proximamente con Mado. El es susceptible a un ataque de la Espada de Agua. Asina será liberada si le puedes ganar a Mado. Utilizando la Espada de Trueno, debes dorrotar a Karmine para que puedas conseguir la Estatua de Marfil y la Pulsera de Temporales. Si aún no tienes la Espada de Trueno, buscala en la Cueva de Styx. Ve al este desde Shyron, sube al cerro, y cuando alcances a una puerta cerrada con llave, emplea la llave de Styx. Una vez que hayas ganado la Estatua de Marfil, restaura a Kensu y obtén el hechizo Flight. Ahora estás listo para buscar el Anillo del Guerrero. Conviértete en Akahana, y luego habla al hombre de la casa superior a la derecha del pueblo. El hombre te reconocerá como el hombre que le ha dado el anillo y se te devolverá. Si te conviertes en Akahana y vas a visitar al hombre antes de derrotar a los capitanes del castillo, no recibirás el anillo. El efecto del Anillo del Guerrero es dar a cualquier espada la capacidad de disparar contínuamente del primer nivel de poder. En las últimas etapas de tu viaje, este poder adicional te vendrá muy bien.



La Espada de Trueno está escondida en la Cueva de Styx. Desde Shyron, viaja al este y toma la llave de Styx para abrir la puerta cerrada en el cerro.



Restaura a Kensu con la Estátua de Marfil para obtener el hechizo Flight. Karmine tiene la Estátua de Marfil en el Castillo de Goa.



Cuando tengas el hechizo de Flight, ve al pueblo de Goa y utiliza el hechizo Change para convertirte en Akahana.



Habla al hombre de la casa superior a la derecha en Goa. Si tienes el hecizo Flight y te pareces a Akahana, te dará el Anillo de Guerrero.



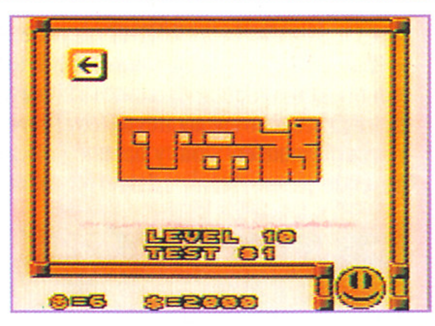
El Anillo de Guerrero te da la capacidad para disparar constantemente con cualquiera de tus espadas en el primer nivel de poder.

FACEBALL 2000

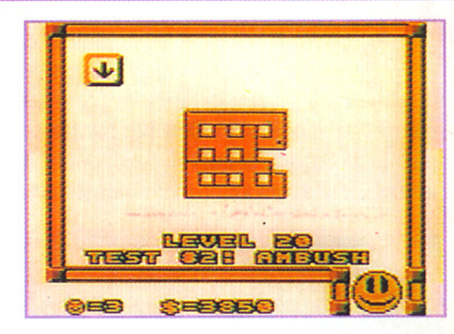
¿DONDE ESTAN LOS WARP ZONES EN LOS NIVELES 10 Y 20?


Theron Benson

El modo más fácil de alcanzar los niveles más altos es aprovechando los Warp Zones. Se dan pistas de las ubicaciones de éstos, sin embargo puede costar mucho encontrarlos. En el Nivel 10, se puede ubicar al Warp al disparar dos veces al muro frente a la salida. Encontrar el Warp que te permite saltar del nivel 20 al nivel 30 es más complicado. Hay que tocar el muro atrás del tercer botón, luego dispáralo y por fin tócalo por una segunda vez.



Dispara al muro que está frente a la salida. Dispara dos veces para encontrar el Warp del nivel 10 al 20.



Para el Warp del nivel 20 al 30; toca el muro que está atrás del tercer botón, dispárale y tócalo de nuevo.

CATRAP

¿CUALES SON LOS PASSWORDS CORRECTOS?


Jake Kazdell

Para los jugadores de este juego que quieren ver más de las primeras cien habitaciones del juego, hay tres passwords para habitaciones con Bonus que se encuentran en el manual. Desafortunadamente, los passwords tienen errores y no funcionarán. Los tres passwords mostrados aquí te permitirán entrar a estas habitaciones premiadas. Accede al Modo de Redaccion del Menu Principal, y de allí ingresa el código. Si intentas ingresarlos desde la opción de ingreso al Menu Principal, éstos no funcionarán. Como los passwords son complejos, ingrésalos cuidadosamente.

▶ INPUT PASSWORD ◀
C140R JH10B EABAM
51W11 C9Q0L HLW14
92R1Q H8KFP 4KATK
08T_

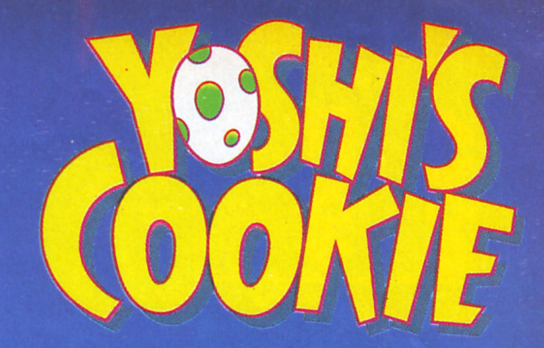
▶ INPUT PASSWORD ◀
Q2WEC WY5P2 83H29
05HZ0 3T40B 1580N
40P2C R13K3 15HFA
MB4K3 K2YY_

▶ INPUT PASSWORD ◀
517PA 2KR3P 0PN97
2AXT4 MRH1E WKAAF
6LK9B TGLU9 5JFVE
PT6NP 30T_

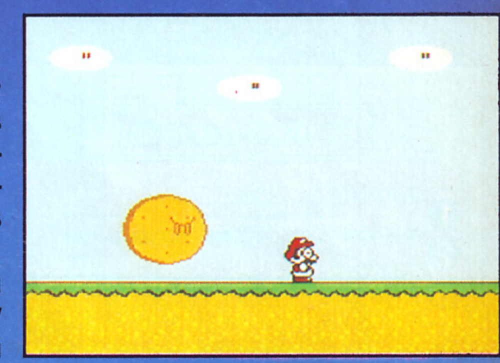
0123456789ABCEFG
HJKLMNPQRTUVWXYZ
◀ ▶ END

Ingresa el Password largo con mucho cuidado, desde el Modo de Redacción y no desde el Menu Principal. Revisa cada código que ingreses para estar seguro de que sea el correcto.

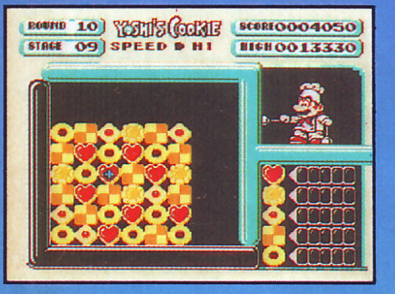
INFORMACION NESESARIA

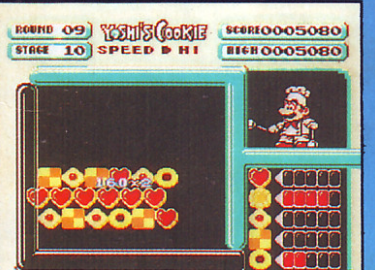


Si tú ya hiciste más de 15 líneas en el nivel 19 de Tetris, terminaste el nivel 24-Hi en Dr. Mario y Yoshi ya no te da batalla, aquí hay un título para satisfacer tu "hambre": Yoshi's Cookie; esta vez Mario y Yoshi deben cuidar de una fábrica de galletas que ha sufrido un mal funcionamiento y está produciendo galletas de todos tipos en cantidad industriales, ahora debes ayudarlos (como siempre) a recuperar el control de las frenéticas galletas.



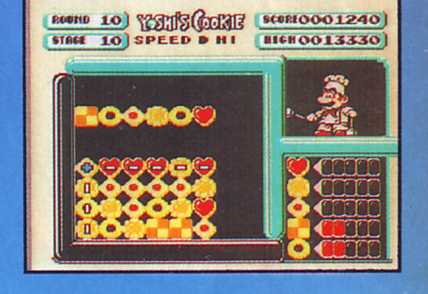
Yoshi's Cookie es el nuevo título de Nintendo para NES de su ya famosa línea de juegos Puzzle (tipo Dr. Mario, Tetris y Yoshi), y que como siempre, tienen un gran reto y adicción.

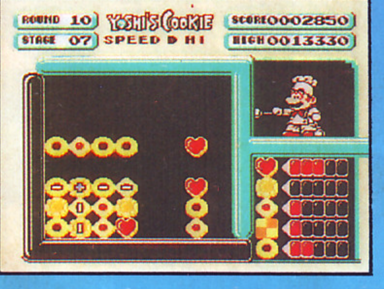




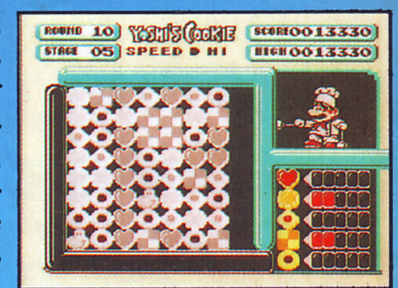
Cómo jugar Yoshi's Cookie

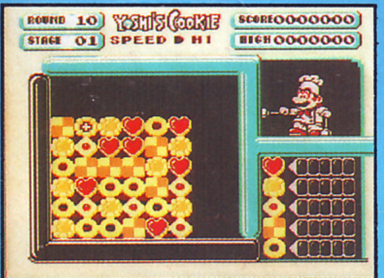
En Yoshi's Cookie tú observas un panel con diferentes tipos de galletas, el objetivo del juego es moverlos para crear líneas horizontales o verticales con galletas de una sola clase; para moverlas tú diriges un cursor con el control por todo el panel, cuando llegas a la línea que deseas mover sólo presiona el botón A para fijar el cursor y así podrás mover las líneas verticales y horizontales que se unan donde pones el cursor; por cada línea que logres hacer recibirás puntos (dependiendo el largo de la línea) pero eso no es todo, ya que si ejecutas jugadas dobles, triples o más, los puntos que te den por cada línea extra se irán multiplicando (x2, x4, x8, x16...).



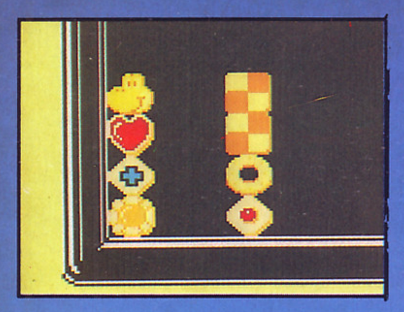


Pero no creas que tu problema sólo es acomodar las galletas que se encuentran en el panel, ¡para nada!, si te tardas en hacer tus movimientos verás caer líneas horizontales y verticales; si haces tus líneas rápidamente no dejarás caer ninguna línea, pero si desapareces muchas y después te tardas en hacer una jugada, las líneas acumuladas que no dejaste bajar caerán sin darte oportunidad de hacer nada; tú pierdes cuando cualquiera de las líneas o columnas llegan a tocar los límites de la pantalla.





Básicamente, en Yoshi's Cookie hay 5 tipos de galletas que debes alinear, debes ser muy observador porque al principio de cada escena debes ver qué tipo de galletas hay en mayor cantidad para que sean las primeras líneas que hagas.

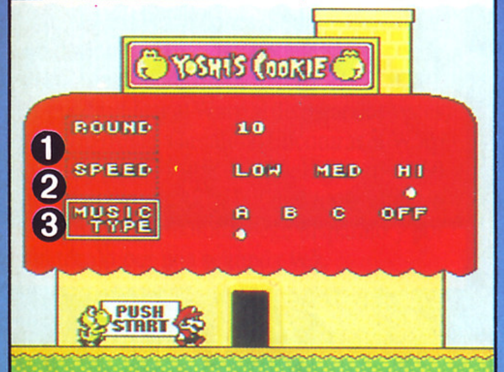


Otra galleta que verás es una con la cara de Yoshi, ésta galleta sirve de comodín, es muy útil para hacer líneas de las que tienes pocas galletas, lo malo es que muchas veces la usas sin querer al no tenerla en mente.

Esta galleta sale cada que desapareces 15 líneas.

PANTALLA DE OPCIONES

Al igual que en los otros juegos de la serie, en Yoshi's Cookie hay una pantalla de opciones para cambiar varias cosas del juego y que son:



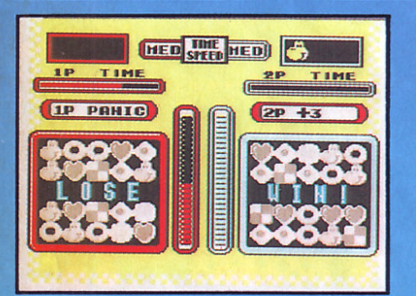
1.-**ROUND**: Podrás escoger entre 10 niveles de dificultad, así podrás ir aprendiendo en los niveles básicos o buscar retos mayores. Si ya dominas el juego, la dificultad aumenta al darte más galletas de una clase y menos de otra, la forma en la que las acomoda y el número de ellas.

2.-**SPEED**: Con esta opción puedes variar la velocidad a la que quieres que caigan las galletas, esto influye también si quieres más reto.

3.-**MUSIC TYPE**: Hay 3 diferentes tipos de fondos musicales, también si pones el cursor en off podrás jugar en silencio.

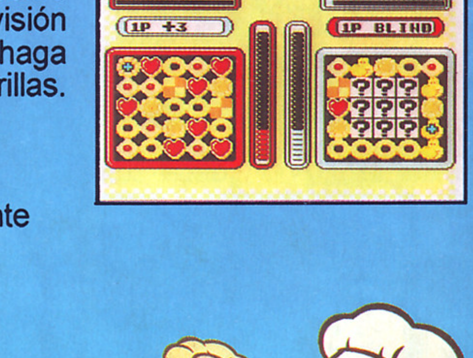


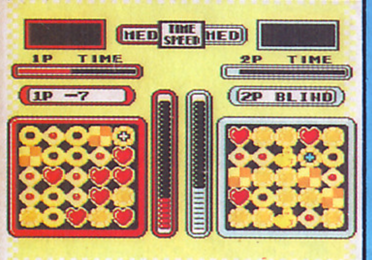
MODO VERSUS



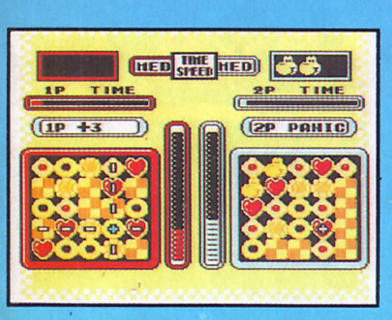
Como ya es clásico, este tipo de juegos se prestan para una competencia entre 2 jugadores, aquí lo básico es llenar la línea de puntos primero que el oponente, pero tú le puedes hacer un "poco de trampa" a tu contrincante, si te fijas bien arriba de tu panel aparecen una serie de castigos, si tú haces una línea con las galletas con cara de Yoshi (aquí no son comodines, son galletas normales) el castigo que está marcado en ese momento le será asignado a tu contrincante. En sí hay 3 tipos de castigos que afectan directamente a la pantalla de tu oponente y son:

BLIND.- Cuando haces este castigo aparecen 9 cuadros que impiden que tu contrincante tenga visión sobre su panel, obligándolo a que haga sus líneas sobre las orillas.





SCRAMBLE.- Hace que todas las piezas del panel de tu contrincante se muevan desordenadamente por algunos segundos.

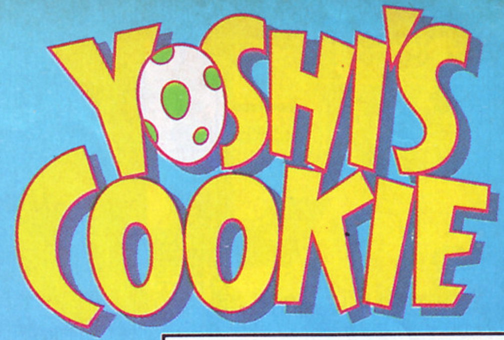


SLAVE.- Cuando completas el castigo "slave" podrás tener control sobre el cursor de tu enemigo, destruyendo así todas las jugadas que haya tenido en contra de ti.

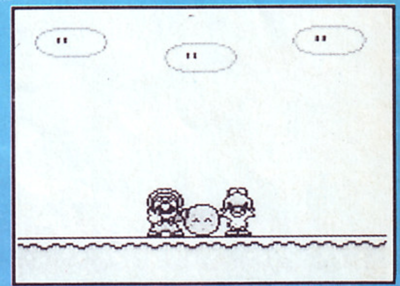
Como te podrás dar cuenta aquí sólo te damos un pequeño avance y lo básico para poder jugarlo, pero en Game vistazo te daremos algunos pequeños tips de este juego y nuestra opinión de él.

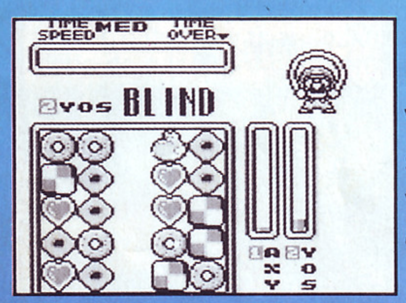






Pues bien, si tú leíste el Gamevistazo que está antes en esta revista, ya conoces la historia, esa costumbre de sacar el mismo juego para NES y Game Boy es algo que Nintendo hace muy bien, porque si te pones a comparar las 2 versiones verás exactamente lo mismo (a excepción del color), y el modo de versus, que aquí puede ser vs. la computadora o 4 jugadores al mismo tiempo.

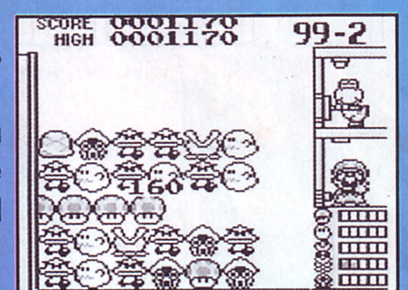


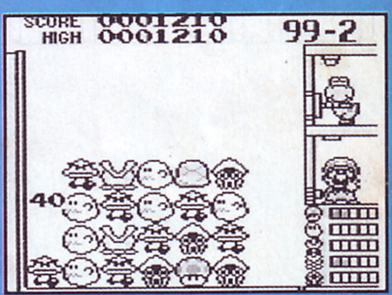


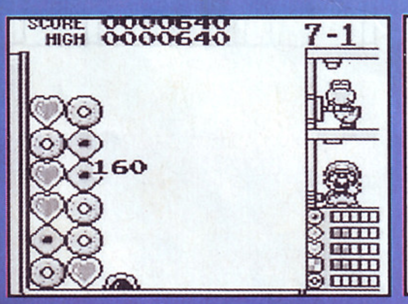
← Cuando juegas versus sin estar conectado a otros jugadores por el Video Link te las tendrás que ver contra 3 duros competidores que son Yoshi, Bowser y la princesa, lo malo de este tipo de vs. es que no ves lo que está haciendo y los castigos te caen cuando menos te lo esperas.

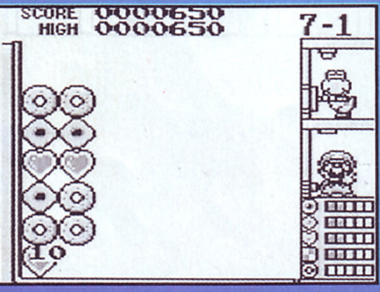
Y ahora los tips.

Como ya te habíamos dicho, al comenzar analiza de qué clase de galletas es la que tienes en mayor cantidad, al desaparecer este tipo de líneas la máquina automáticamente te irá dando más galletas para desaparecer; siempre acuérdate de todas las galletas y no te cierres en una sola clase, recuerda que cuando deshaces una línea horizontal, es menor el número de galletas para deshacer otra línea vertical y viceversa. →



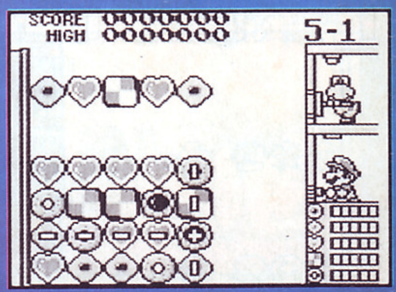


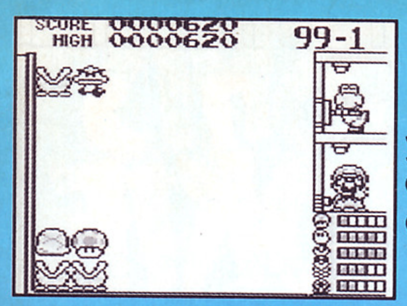




← Cuando las líneas crecen mucho a cualquiera de los lados, es muy importante que las recortes, generalmente cuando crecen mucho son muy delgadas, por lo que no es muy difícil que encuentres parejas, analiza rápidamente las posibilidades y mueve las piezas y así sacarlas antes de que se conviertan en un serio peligro.

Otro tip que te sirve de mucho al principio para ahorrarte movimientos en el cursor es posicionarlo en el punto de intersección de la galleta que quieres mover y la línea a la que la quieres meter, esto es muy útil cuando aún no dominas el movimiento del cursor y con esto evitarás cambiar líneas que no son por mover de más el cursor. →

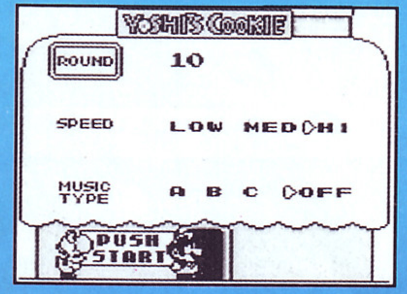


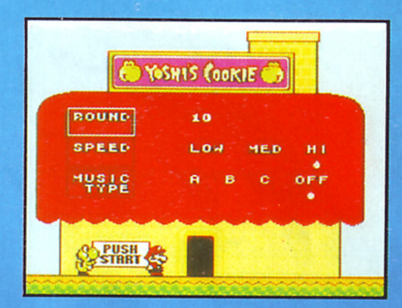


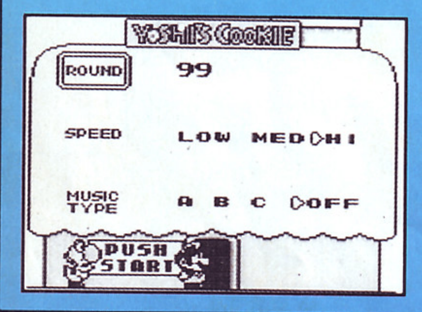
← Siempre ten un ojo al marcador de galletas que está a la derecha, ya que si haces muchas líneas y no terminas el nivel, algún contador de galletas se llenará y eso provocará que las galletas comiencen a caer en mayor cantidad y velocidad.

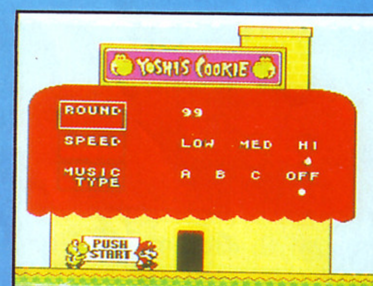
Si no eres muy desesperado verás que al terminar el nivel 10, después de los créditos finales y 25 segundos después de aparecer END te darán un tip para niveles superiores.

Entra a la pantalla de opciones, entonces pon los comandos en este orden: Round en b, Speed en Hi y Music en Off, entonces...

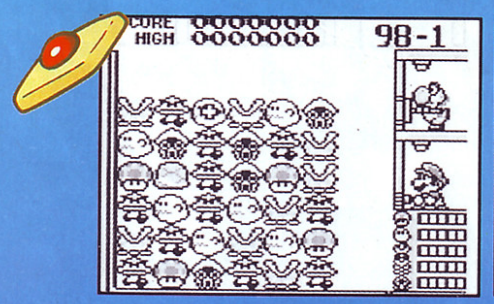


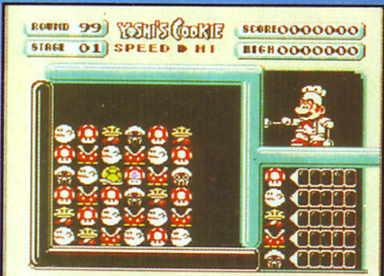




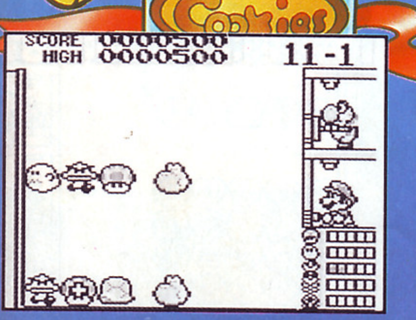


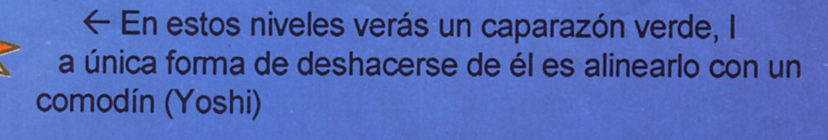
Presiona Arriba en tu control y Select, con esto verás que el número de Round sube a 11; ya que aparezca esto podrás escoger del nivel 1 al 99 con sólo seguir presionando el botón de Select.





↑ Cuando escoges del nivel 11 en adelante verás que todas las figuras cambian, las galletas ahora son substituídas por conocidísimos personajes de la serie de los Mario; además en estos niveles cuando escoges la "Music A" del nivel 11 en adelante verás que es otro fondo del que normalmente sale.





← En estos niveles verás un caparazón verde, l a única forma de deshacerse de él es alinearlo con un comodín (Yoshi)

Bueno, creemos que está de más decir para qué tipo de personas está dirigido este juego; al igual que sus predecesores, este tipo de juegos es altamente adictivo, divertido y con un gran reto.

INFORMACION SUPERNESESARIA





Después de la gran guerra de 2151, un poderoso hombre llamado Jade, consiguió derrotar con su gran poder a sus enemigos y construyó una torre para desde ahí comenzar su ataque sobre la ya desolada tierra y tener dominio total de la misma. Al enterarse de ésto, 4 poderosos guerreros decidieron derrotarlo, pero sólo uno puede entrar a la torre,así que deciden ver quién es el más poderoso de ellos luchando en el Coliseo, afuera de la torre, para que el vencedor rete al misterioso Jade.

En Tuff e Nuff puedes escoger 1 de 4 campeones con distintos estilos de pelea cada uno con más de 20 movimientos y poderes para derrotar a Jade.

Ellos deben probarse a sí mismos contra otros campeones en el coliseo, para de esta forma ir y vencer a los 6 guardianes de la torre y llegar contra Jade. Conforme vas avanzando, el nivel de tus poderes aumenta. El juego tiene 3 niveles de dificultad y cuenta con modo de password que permite continuar el juego donde lo hayas dejado, el modo de replay permite al jugador analizar los golpes finales que te llevaron al triunfo o provocaron tu derrota.

El juego también te ofrece dos modos de juego. 1P vs. 2P y vs. CPU

En el modo vs. CPU podrás enfrentarte contra todos los guardianes de la torre excepto Jade.





SYOH
Edad: 22
Origen:Japón
Arma: Bare Fist

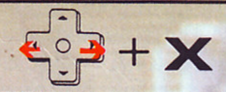
ZAZI
Edad: 21
Origen: U.S.A.
Arma: Bare Fist



Estos peleadores ejecutan los mismos movimientos por eso los veremos juntos.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4

Este poder lo ejecutas al dejar el control hacia el frente por 1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control hacia atrás junto con el botón X.

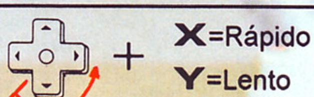


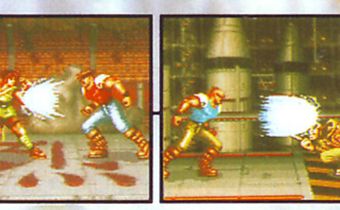






Para lanzar este poder mueve el control como se muestra en las siguientes secuencias y presiona cualquier puño. (En la segunda secuencia no es necesario que toques la diagonal).



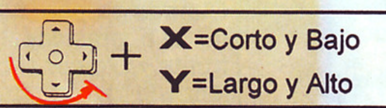




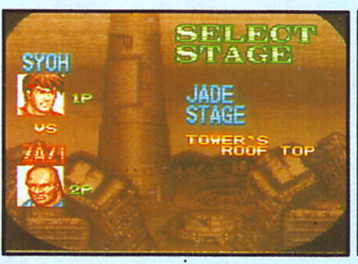


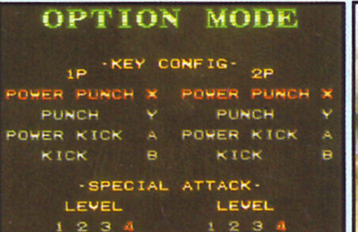


Para ejecutar este poder mueve el control como dinca la secuencia y presiona cualquier puño.



Cuando estés en modo de 1P vs 2P o vs CPU, deja el botón Select presionado cuando aparezca la torre y así cuando presiones Start aparecerá la pantalla de configuración de los controles, pero además puedes escoger el nivel de los poderes.











AGARRES

En el aire: Cuando salten los dos y estén cerca presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón A.

En el piso: Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón X para lanzarlo hacia donde presionaste el control y restarle energía.









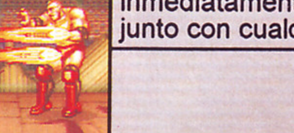
KOTONO
Edad: 19
Origen: Japón
Arma: Ninja Sword y Ninja Dart

Ella es la más rápida en comparación con los personajes que puedes escoger.

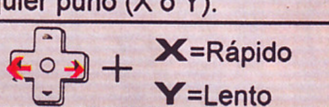
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4





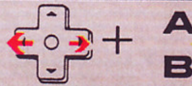
Para lanzar este poder deja presionado el control hacia atrás 1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control al frente junto con cualquier puño (X ó Y).



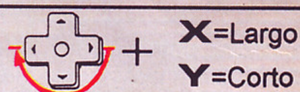





Para lanzarte hacia arriba deja presionado el control hacia atrás 1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control al frente junto con culaquier patada (B ó A).



Para lanzarte con el siguiente poder mueve el control como cualquiera de las siguientes secuencias y presiona cualquier puño.





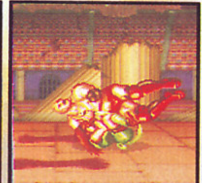
AGARRES

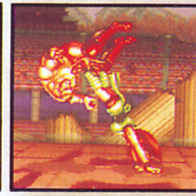
Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control al frente junto con el Botón A para azotarlo contra el piso y restarle energía.



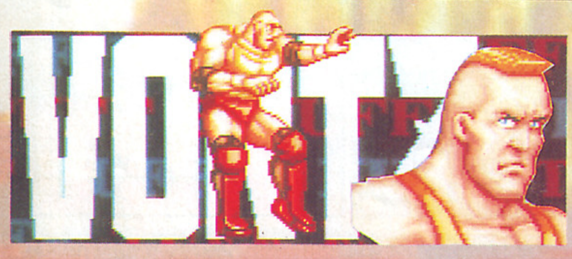




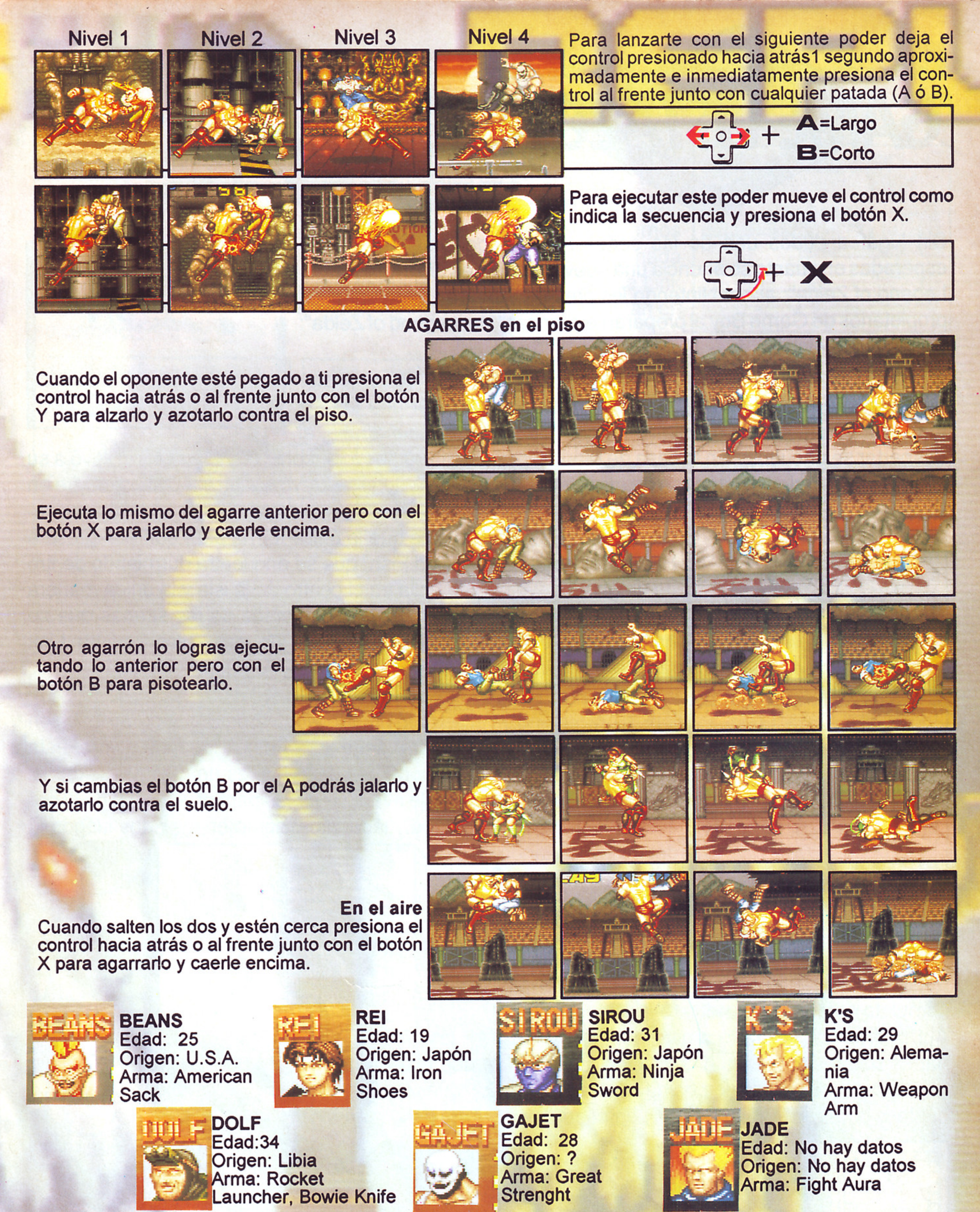


Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control al frente junto conel botón X para lanzarlo hacia atrás y restarle energía.



VORTZ
Edad: 31
Origen: Holanda
Arma: Great Strenght

Este es el personaje que más tipos de agarres tiene.



Para lanzarte con el siguiente poder deja el control presionado hacia atrás1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control al frente junto con cualquier patada (A ó B).

Para ejecutar este poder mueve el control como indica la secuencia y presiona el botón X.

AGARRES en el piso

Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón Y para alzarlo y azotarlo contra el piso.

Ejecuta lo mismo del agarre anterior pero con el botón X para jalarlo y caerle encima.

Otro agarrón lo logras ejecutando lo anterior pero con el botón B para pisotearlo.

Y si cambias el botón B por el A podrás jalarlo y azotarlo contra el suelo.

En el aire

Cuando salten los dos y estén cerca presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón X para agarrarlo y caerle encima.

BEANS
Edad: 25
Origen: U.S.A.
Arma: American Sack

REI
Edad: 19
Origen: Japón
Arma: Iron Shoes

SIROU
Edad: 31
Origen: Japón
Arma: Ninja Sword

K'S
Edad: 29
Origen: Alemania
Arma: Weapon Arm

DOLF
Edad:34
Origen: Libia
Arma: Rocket Launcher, Bowie Knife

GAJET
Edad: 28
Origen: ?
Arma: Great Strenght

JADE
Edad: No hay datos
Origen: No hay datos
Arma: Fight Aura

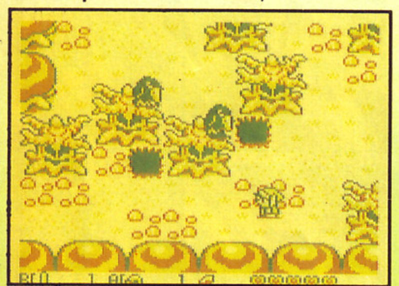
Este juego sin duda es uno de los mejores de pelea, ya que la movilidad es muy buena a diferencia de la mayoría de este tipo de juegos que la mayoría es de lo que más les falla.
No cabe duda que dentro de los juegos de pelea Tuff e Nuff se lleva sin discusión el 2° lugar (todos sabemos cuál es el primero). Las gráficas, control de los personajes, detalles visuales y música son bastante buenos.
Creemos que le faltó trabajar un poco los valores de golpes y nivelar la fuerza de los peleadores pero sin discusión es de lo mejorcito en juegos de pelea.



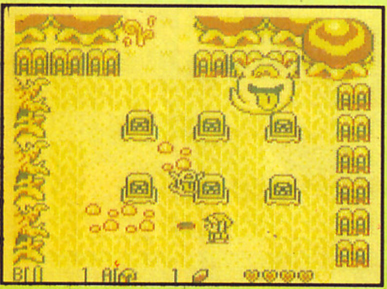
THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Sin lugar a dudas una de las series más conocidas y más esperadas en cuanto se anuncia una nueva secuela es la de "The Legend of Zelda"; ahora Nintendo les prepara una gran aventura a los propietarios de Game Boy al prepararse a lanzar "The Legend of Zelda": Link's Awakening".

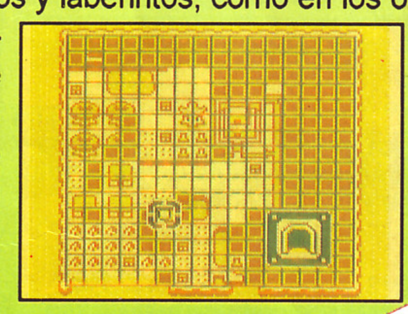
Mientras Link se encontraba de regreso a Hyrule después de completar una misión encomendada por el rey fue sorprendido por una terrible tormenta perdiendo el conocimiento mientras su barco naufragaba; al despertar se encuentra en la casa de Marin, una linda chica que lo encontró en la playa y lo llevó a su casa para cuidarlo, al enterarse de que su barco fue destruído él se creyó encerrado para siempre en



la isla llamada Koholint, pero al estar explorando la isla Link se encuentra con un búho quien le dice que la única forma para que él regrese a Hyrule es despertar al "Wind Fish" que se encuentra durmiendo dentro de un gran huevo que se halla en el centro de la isla y la única manera de hacerlo es encontrando los 8 instrumentos de las sirenas que se hallan en poder de los guardianes de las pesadillas ¿podrá Link recuperar los instrumentos de las sirenas y regresar a Hyrule?



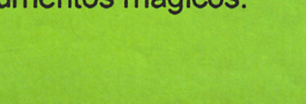
Link's Awakening es el segundo título para Game Boy programado con 4 megas de memoria. Para darte una mejor idea de cómo está desarrollado este juego te podemos decir que es una combinación del Zelda I en cuando al modo de avanzar por las pantallas y al Zelda III por el tipo de gráficos, enemigos y laberintos; como en los otros juegos tú debes ir avanzando en peligrosos parajes en busca de los laberintos que se hallan todos dispersos en la isla Koholit y como siempre necesitas de ir recolectando varios items para así poder seguir avanzando; ahora tú podrás ir checando tu avance en un mapa de pantalla completa como el que muestra la foto.➳

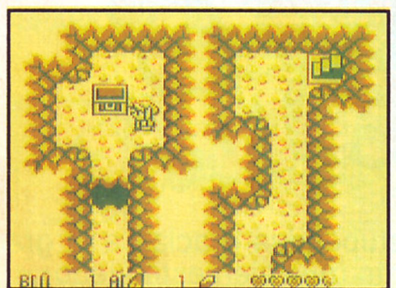


Ahí podrás ver todo el camino que ya recorriste y las partes de la isla que no has visitado, además de que con un cursor especial podrás checar lo que hay en cada "cuadro" (que significa una pantalla para recordar lo que hay en cada una de ellas).

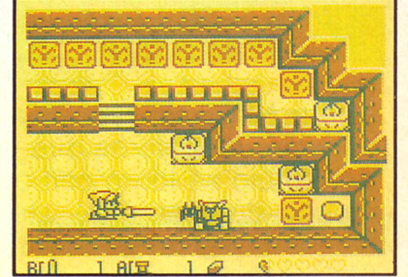


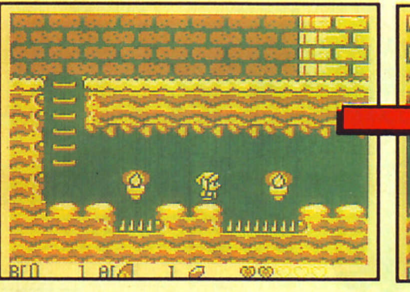
Además de buscar por sí mismo los items Link también puede pedir ayuda (y ayudar también) a los nativos de la isla, ellos también le podrán dar tips e información valiosa que puede ser crucial en la búsqueda de los 8 instrumentos mágicos.

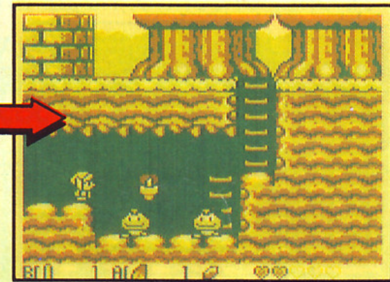




Al entrar a los laberintos verás a muchos personajes y objetos que te recordarán a los de la Leyenda de Zelda III por factores que encuentras en ellos como el buscar Switchs para activarlos y poder seguir avanzando; 2 planos de juego en un mismo piso, verás que muchos de los enemigos también son extraordinariamente parecidos; pero no creas que porque sólo hablamos de Zelda I y III éste juego no tenga nada del II, en algunas partes del juego verás la opción en 2-D, donde Link tiene la habilidad de saltar para librar algunos obstáculos que están en su camino.







En estas dos fotos te puedes dar cuenta que la acción se va desarrollando en pantallas (al llegar a cualquiera de los límites la pantalla se recorre, justo como en Zelda I.)

MENU DE ITEMS

Estos son algunos de los items que encontrarás:

Espada

Escudo

Bomba

Arco y Flechas

Gancho

Pluma

Vara Mágica

Polvos Mágicos

Botas

Hongo Mágico

Pala

Llaves

Yoshi

Aletas

Bellota

Este es un pequeño adelanto de lo que promete ser un gran juego, checa los próximos números de Club Nintendo donde te hablaremos de este juegazo.





Ahora Nintendo presenta este sensacional juego con gráficas estupendas gracias a la gran variedad de colores que tiene, pero además la música complementa muy bien este juego. Este título se logró con ayuda de HAL que junto con Nintendo programaron este juego ¡con 6 megas de memoria! ¿te imaginas? está lleno de detalles muy divertidos además de que contínuamente está cambiando para que en ningún momento encuentres algo monótono.
El personaje tiene muchos poderes (lo que a los videojugadores nos encanta. Los poderes los obtienes al comerte a los enemigos y presionar el control hacia abajo)

FIRE

LASER

SWORD

HI-JUMP

LIGHT

SLEEP

BALL

STONE

TORNADO

WHEEL

NEEDLE

HYPER

FREEZE

U.F.O.

HAMMER

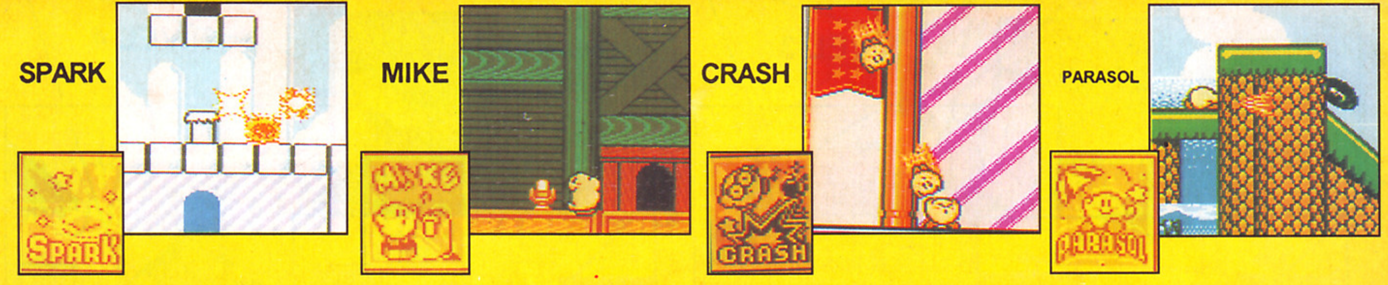
THROW

BACK DROP

ICE

MIX

Si te comes 2 enemigos a la vez de los que te dan cualquier poder optienes un poder al azar.

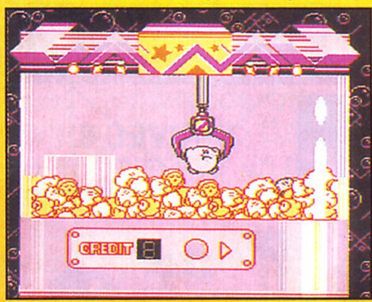


(Con el control haces diferentes agarres)

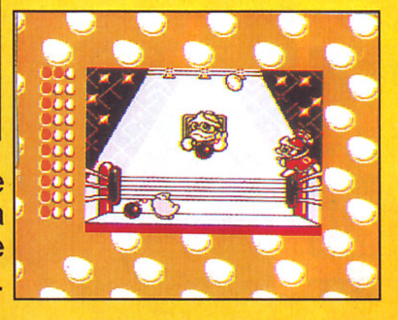
El juego graba automáticamente cualquier escena que hayas pasado, tiene la opción de escoger 1 de 3 archivos disponibles.

El juego cuenta con 7 niveles que están divididos en varios subniveles con jefes, subjefes y escenas de bonus.

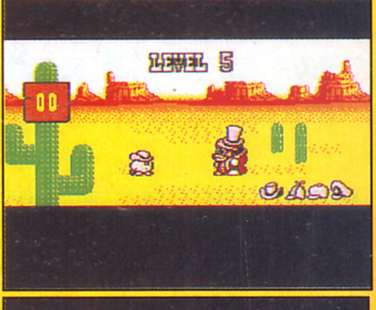
BONUS



Aquí obtienes vidas al agarrar a Kirby con las pinzas.



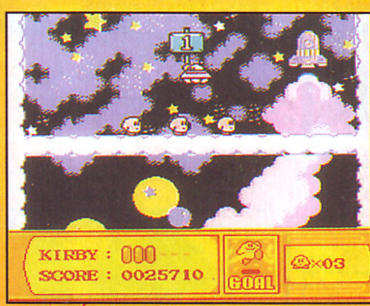
Aquí hay que comerse los huevos y cerrar la boca cuando te lance una bomba.



Aquí tienes que demostrar tu rapidez.



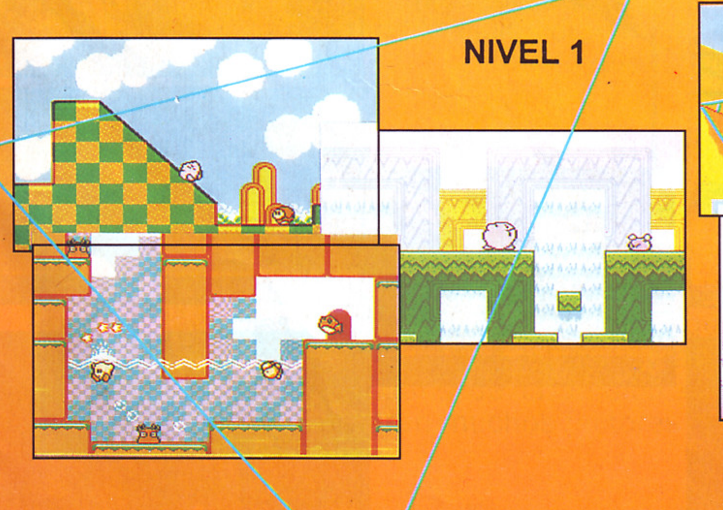


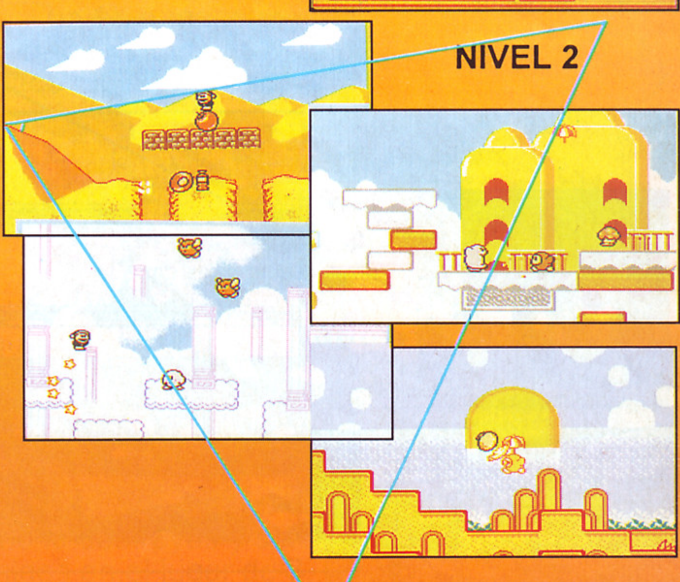


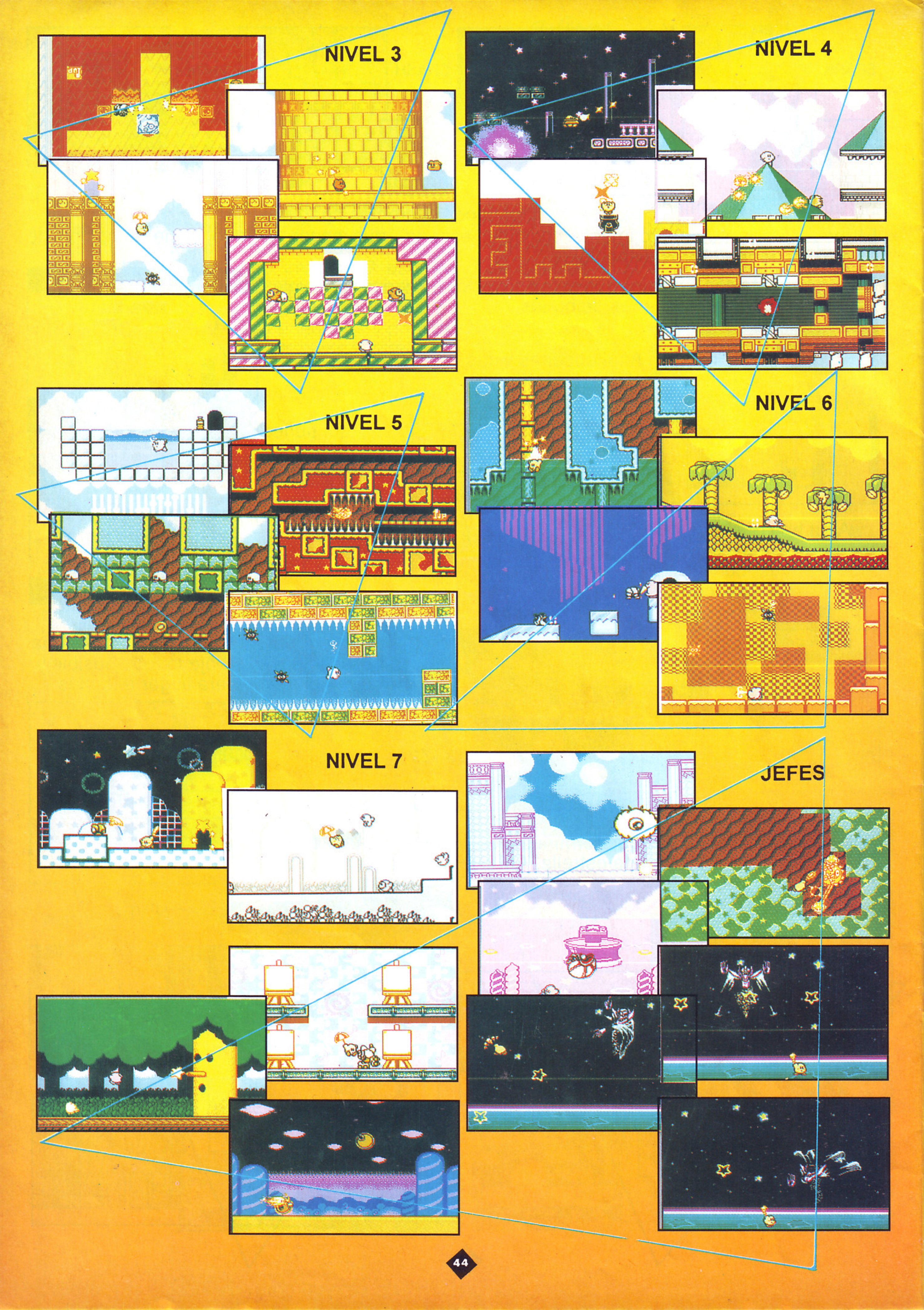
Al terminar cualquier escena caes en una base; espera a que baje lo más posible y deja presionado A para llegar a lo más alto.



Cada vez que termines un nivel aparece una puerta con una estrella. Ahí puedes regresar de nivel.






NIVEL 3
NIVEL 4
NIVEL 5
NIVEL 6
NIVEL 7
JEFES

INFORMACION SUPERNESESARIA





Despues de que Cody, Haggar y Guy derrotaron a la organización criminal Mad Gear todo parecía que íba a ser paz y tranquilidad en sus vidas; pero de repente, un nuevo peligro se avecina sobre la vida de estos héroes, ya que Genryusai (maestro de Guy) y su hija Lena fueron secuestrados por un misterioso enemigo; al enterarse de esto, Maki, la otra hija de Genryusai decide pedir la ayuda de Mike Haggar para rescatar a Genryusai y Lena, pero ellos no estan solos ya que tambien un misterioso hombre de origen Brasileño (amigo de Haggar) llamado Carlos se une a la acción.

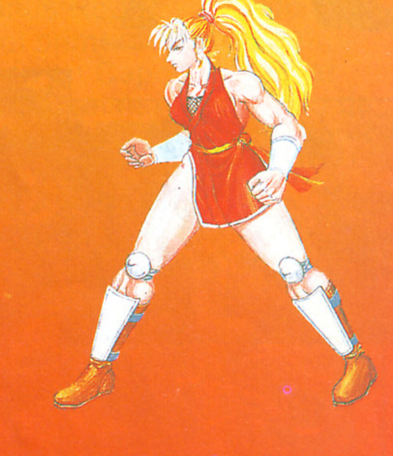
Final Fight 2 es un muy buen juego de peleas, ahora, a comparación de la primera parte, 2 jugadores podrán ir juntos en la misión de rescate escogiendo de entre 3 peleadores que son:





Mike Haggar
Altura:2.2 m.
Edad:50 años
Peso:121 kgs.
Mike es un peleador muy fuerte quien además de ser el Alcalde de Metro City también es un gran luchador; cuando se enteró que un luchador Ruso muy famoso habia copiado su golpe "Spinning Clothesline" él decidió cobrarse con la misma moneda copiando su "Spinning Pile Driver".





Maki
Altura:1. 62 m.
Edad:20 años
Peso:53 kgs.
Aunque ella es muy fuerte y rápida, sabía que no iba a poder sola con la misión de rescate así que pide ayuda de Haggar quien es "amigo de la familia", siendo su padre un gran maestro de Artes Marciales desde niña ha entrenado muy duro lo que la hace muy peligrosa.



Carlos
Altura:1.89 m.
Edad:???
Peso:65 kgs.
Carlos es todo un experto en el uso de la espada, el es un gran amigo de Haggar quien al enterarse que volvia a la acción se ofreció a ayudarlo.

Algunos fans de la versión original de Final Fight encontrarán muchos factores parecidos:

Cuando esté en pantalla una caja o un barril no lo destruyas y solo pelearás contra 2 enemigos en el lugar de 3.

Viajando por varios países

En tu camino para rescatar a Genryusai y Lena debes viajar por varios países.



Hong Kong

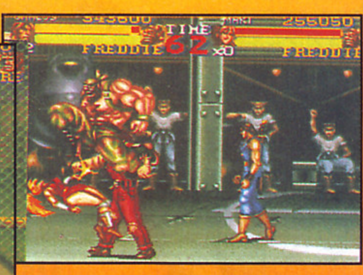
Tu viaje comienza aquí debes ir aprendiendo a conocer al enemigo que combatirás por todo el camino y sacar ventaja de tus cualidades, como la de Carlos que puede atacar a los enemigos con cuchillo sin arrojárselos (como Cody) o Maki quien rebota en las paredes al saltar como Guy.



Francia

Es una lástima pasar por Francia y no visitar la torre Eiffel; tu batalla te llevará a introducirte a una base militar donde te las verás con un gran enemigo.









Holanda

El país de los molinos de viento es otro punto más en tu itinerario, aquí debes tener cuidado porque ocasionalmente hallarás minas en el suelo (si arrojas a un enemigo contra ellas las desaparecerás).





Inglaterra

En este país la batalla se desarrolla sobre un tren de circo, aquí debes tener cuidado con los gordos que te electrocutan, el enemigo de esta misión es un payaso pero no creas que solo va a bromear contigo.



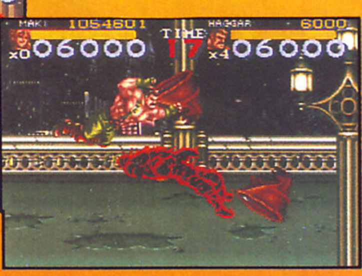
Italia

Para pelear cualquier sitio es bueno, tu lucha por el recate te llevará a combatir en góndolas de pasajeros ante la atónita mirada de algunos turistas, el enemigo de este nivel es un conocido de la primera versión de arcadia, el cuál te atacará con granadas.



Japón

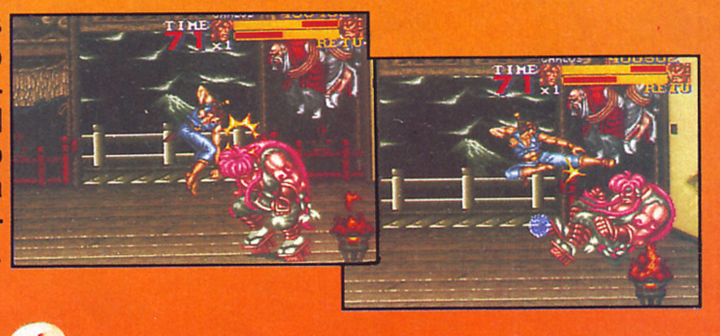
¡Al fin has alcanzado tu objetivo! todos los enemigos contra los que luchaste en tu camino están aquí protegiendo a su jefe, el que te espera en la parte alta de esta fortaleza, pero no dejes que la lluvia te detenga ni los truenos te atemoricen, ya estás muy cerca del final (nota. Tú puedes encontrar algunos premios detrás de los matorrales que indica la 2ª foto).



Bonus Round

El juego tiene 2 Bonus Round repartidos a lo largo del juego en el primero debes destrozar un coche (clásico en Capcom) y en el segundo debes destruir el mayor número de barriles pero no debes hacerlo cuando tengan fuego, porque si no...

Cuando saltas hacia un enemigo y presionas Abajo + Y darás un pequeño golpe que sólo aturde al enemigo, pero si presionas nuevamente el botón Y después de que entra el primero le podrás dar 2 golpes al enemigo en un solo salto (NOTA: esto sólo funciona con Carlos y Maki ya que Haggar con cualquiera de sus golpes tira a los enemigos).





KING ARTHUR'S WORLD™

Arthur es un rey muy justo que al enterarse que el mal había empezado a reinar sobre el mundo comenzó a reunir una gran armada para combatirlo, él necesita de valientes caballeros, arqueros, magos e ingenieros para abrirse paso a través de las líneas enemigas e ir desterrando a todo aquél que siguiera a las fuerzas obscuras; incluso su valentía lo hará internarse aún en la mismísima guarida del mal.

Si tú te hiciste fan de Lemmings, aquí tienes una nueva opción, ya que el modo de este juego es similar a Lemmings, donde todos tus soldados desempeñan diferentes labores, para abrir camino a Arthur que es el único que puede derrotar al rey de la escena o tomar los tesoros finales en "training". Aquí te damos las cualidades de cada personaje y sus funciones.

ARTHUR



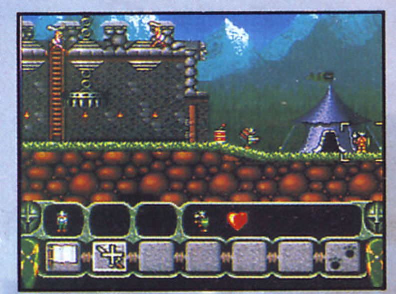
El es el personaje principal del juego, sus comandos se reducen a pelear, usar llaves (hasta que las agarre), bandera blanca (si no tienes escapatoria); es más fuerte que los caballeros normales, si es eliminado por el enemigo, tu juego termina; él es indispensable para terminar el nivel pues es el único que puede rendir al rey enemigo.



BARRELMEN



Estos hombres ponen bombas que son capaces de derribar algunas puertas y acabar con obstáculos como las prensas de picos, éstos soldados son muy débiles y son eliminados al primer impacto, pero aleja a tus soldados porque al explotar la dinamita te puede dañar.



ENGINEERS



Estos soldados son básicos para la victoria; ellos pueden hacer catapultas para atacar al enemigo a distancia o destruir edificios, crear tiendas donde veas un poste con bandera verde, derribar cualquier clase de puerta, construir puentes y hacer bases para escalar (el número que aparece debajo de cada comando de los Engineers es la cantidad que necesistas para realizar la acción).



KNIGHTS



Los caballeros son los soldados de batalla, ellos pueden derrotar a casi toda clase de enemigos por su increíble fuerza y resistencia.

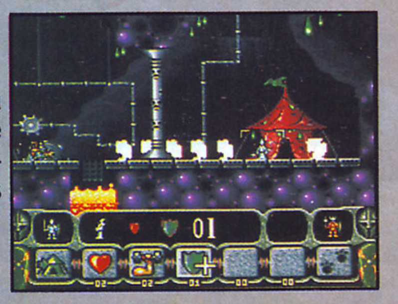


MAGOS BLANCOS Y NEGROS





Los magos también son una pieza muy importante en tu camino a la victoria, debes recordar que todas las magias de los magos Negros son para atacar al enemigo (fuego, truenos, stunt, apocalipsis) y los magos Blancos ayudan a tu ejército (energía, shield, strength).





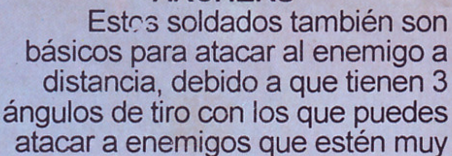
SOLDIER



El soldado carga un gran escudo el cual puedes usar para rebotar ataques enemigos o evitar que ellos sigan avanzando, pero no te confíes, ya que si un enemigo muy fuerte o muchos de ellos lo atacan, será eliminado.



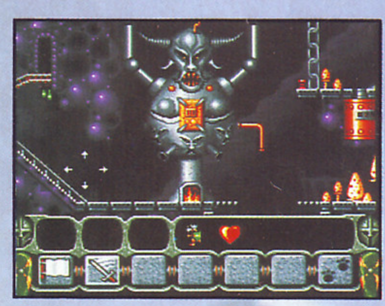
ARCHERS





Estos soldados también son básicos para atacar al enemigo a distancia, debido a que tienen 3 ángulos de tiro con los que puedes atacar a enemigos que estén muy cerca o aquellos que se encuentran muy alto o lejos; su gran problema es que en el combate cuerpo a cuerpo son muy débiles y los eliminan al primer golpe.





En King Arthur's World encontrarás una nueva e interesante opción que es la de jugarlo con el mouse de Nintendo (incluído en Mario Paint); aunque también con el control Pad lo puedes jugar y desarrollar los comandos rápido; el mouse le da un uso más fácil y dinámico al juego, y lo mejor es que con el mouse puedes tener una visión mayor del mismo al avanzar el scroll en cualquier dirección y no sólo en línea recta.

Si tienes alguna duda de cómo se juega King Arthur's World, aquí te damos un ejemplo, en la escena 9.

1.-Al comenzar pon a un soldado a proteger con su escudo este punto.

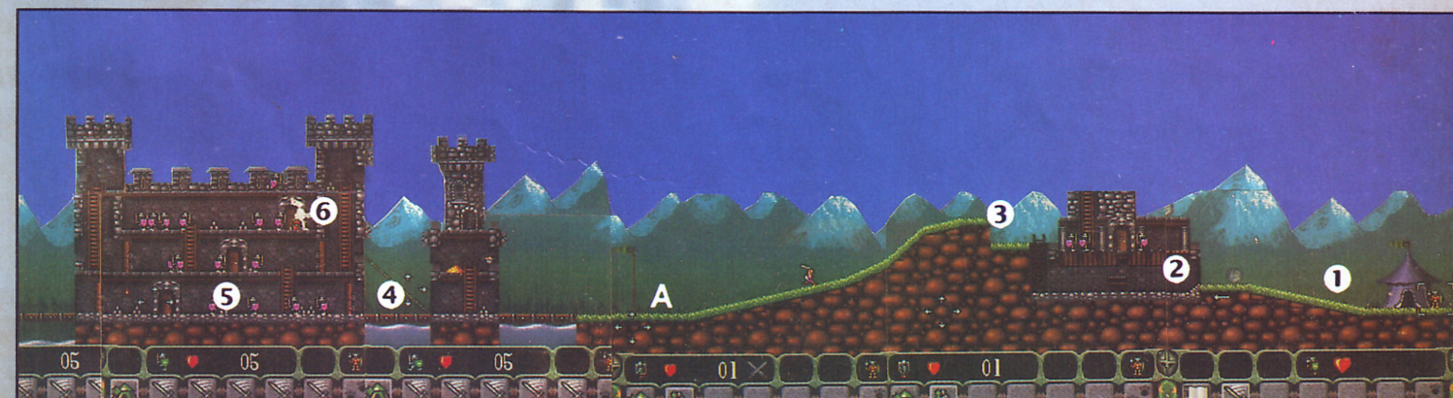
2.-Saca a los caballeros y espera a que vengan todos los enemigos para eliminarlos.

3.-Una vez que hayas eliminado a los enemigos pon a un engineer para que construya una base aquí, y a los restantes mándalos a poner una tienda en "A".

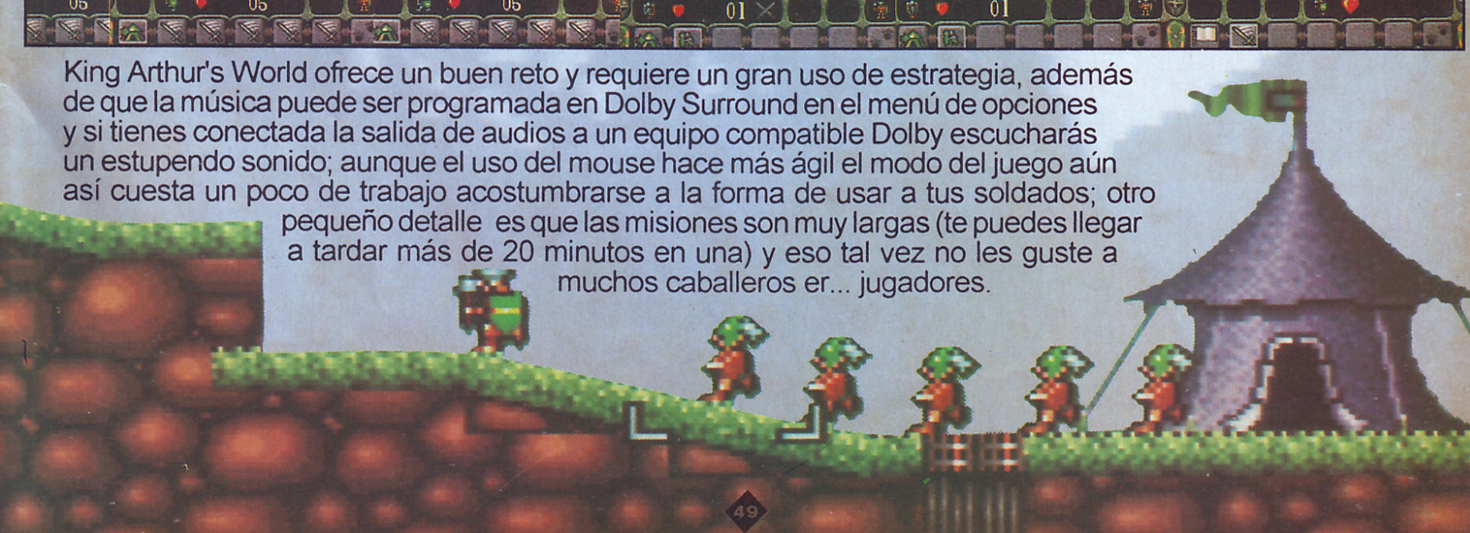
4.-Una vez que la tienda esté en "A", saca a un equipo de ingenieros y unos caballeros; los ingenieros deben derribar la puerta y en cuanto lo hagan manda a los caballeros a derrotar solamente a los soldados del piso de abajo; después de esto regrésalos a la tienda y...

5.-Saca al Mago Negro y cuando alcance el punto que te marcamos en el mapa, usa "Thunder" y con eso acabarás con los enemigos de los pisos superiores.

6.-Ahora con el camino Libre Arthur podrá ir por el tesoro.



King Arthur's World ofrece un buen reto y requiere un gran uso de estrategia, además de que la música puede ser programada en Dolby Surround en el menú de opciones y si tienes conectada la salida de audios a un equipo compatible Dolby escucharás un estupendo sonido; aunque el uso del mouse hace más ágil el modo del juego aún así cuesta un poco de trabajo acostumbrarse a la forma de usar a tus soldados; otro pequeño detalle es que las misiones son muy largas (te puedes llegar a tardar más de 20 minutos en una) y eso tal vez no les guste a muchos caballeros er... jugadores.



OPERATION LOGIC BOMB



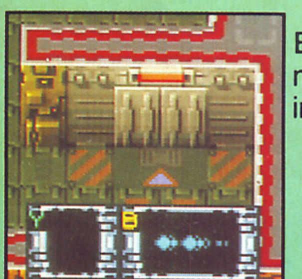
En el futuro, los progresos industriales y científicos han llegado a un grado de avances como pocos se imaginan; en un laboratorio se han recluido los más notables científicos que han estado trabajando en un proyecto sobre desmaterialización y teletransportación, pero cuando estaban dispuestos a experimentar con distancias largas un grupo de Aliens apareció en el laboratorio y secuestró a los científicos tomando total control sobre la base, así que la Organización de Estados decide mandar a un Androide llamado Logan a intentar retomar el control del laboratorio y buscar a los científicos; así es como comienza la operación Logic Bomb.



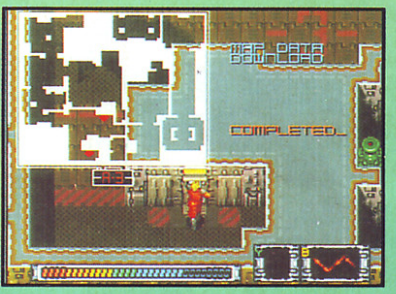


En Operation Logic Bomb tú manejas al Androide llamado Logan, la vista de este juego es de las llamadas "Por arriba" (Top View). El laboratorio al que te introduces es como un laberinto que debes explorar; cada piso ha sido controlado por los Aliens mediante alteradores de materia, que tienes que destruir para seguir avanzando. A lo largo de tu camino encontrarás diferentes objetos que te ayudarán a cumplir tu misión.

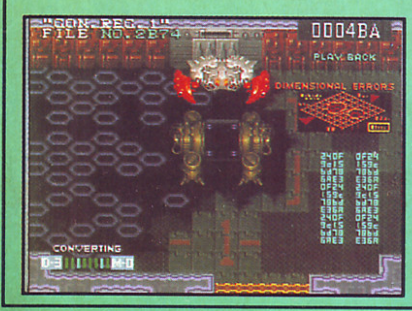
TERMINALES DE COMPUTADORA



Estas puertas son terminales de la computadora maestra, al tocarlas podrás obtener invaluable información para seguir avanzando.



Mapa: Cuando entras a un nuevo piso no tienes información del nivel; al obtener el mapa hallarás información de la localización de transportadores y terminales de computadoras.



Video Tape: Cuando tocas una terminal de computadora con cámara tendrás acceso a todo lo que hayas grabado, así te podrás enterar de la historia del juego.



Energy: Podrás recuperar tu energía.

TRANSPORTADORES

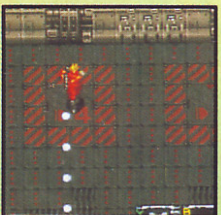


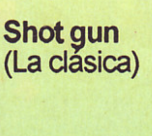
Estos transportadores sirven para cambiar de piso, sólo puedes entrar a ellos cuando las luces están prendidas; para encenderlas debes eliminar a ciertos enemigos.

Cuando entras a un transportador, generalmente no sólo comunican a un solo cuarto, por ejemplo el primero que tomas en el Piso 1 te lleva al Piso 2, pero si vuelves a introducirte al transportador irás al Piso 3 y no de regreso al 1 como se podría suponer. ➔

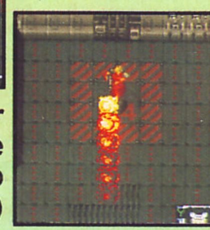
ARMAS

Al empezar el juego tú sólo tienes 2 tipos de armas Shot Gun y 3 Way, pero conforme vayas tomando las cajas que ves en la foto obtendrás nuevas armas que se acumularán a tu arsenal.

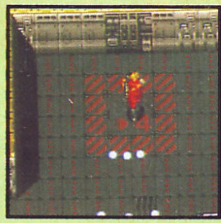




Shot gun
(La clásica)

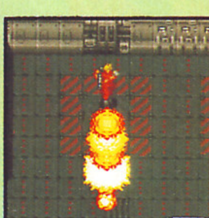


Flame Thrower
(Poco alcance pero mucho poder)

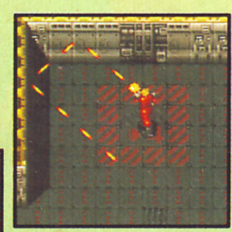


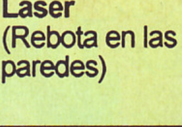


3-Way
(Amplio rango, poco poder)



Bomb
(Al explotar causa gran daño al enemigo)

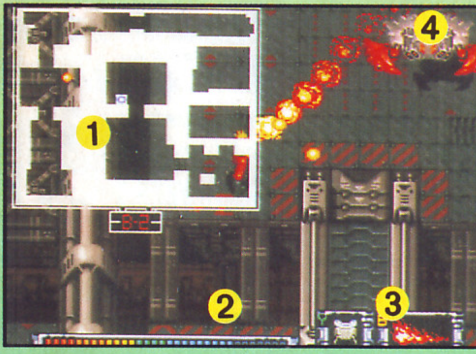




Laser
(Rebota en las paredes)



Twin Hologram
(Al usarlo confundes a tus enemigos)



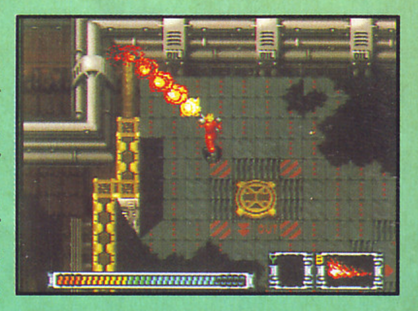
Básicamente la función de Logan es la de limpiar cada uno de los 10 niveles con los que cuenta este juego. De que te acostumbres rápidamente al modo de juego depende de lo rápido que lo termines, así que es importante que conozcas la pantalla.

1.- Mapa: El mapa aparece solamente cuando pones pausa y lo has adquirido de las terminales de computadora, el número de abajo es el piso en el que estás.

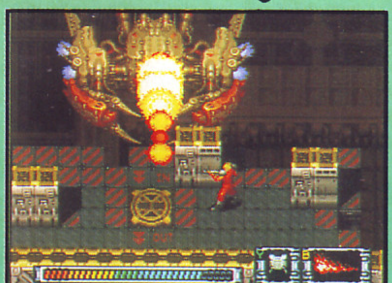
2.- Línea de energía: Cuando desaparece la última línea serás convertido en piezas de chatarra.

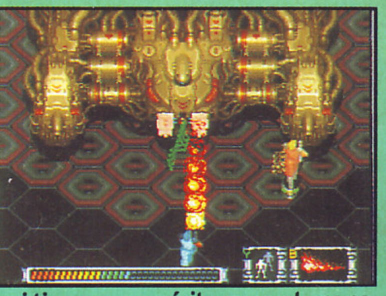
3.- Armas: Aquí ves las armas que puedes usar, las letras arriba del arma te indican el botón con el que la usas, para cambiar las armas de B presiona A, y las de Y con X; si mantienes presionado el botón L ó R cuando estás disparando, fijas la dirección.

4.- El enemigo.



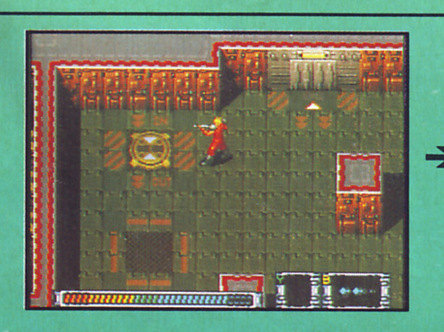
Para avanzar en los laberintos muchas veces necesitarás el arma adecuada en el lugar indicado para abrirte camino y así poder seguir avanzando, esto también sucede muchas veces con los jefes, los cuales suelen ser más vulnerables a un tipo de arma en especial; tu misión te llevará a explorar lugares inesperados, inclusive te tendrás que adentrar a los dominios de los Aliens si es que quieres rescatar a los científicos, así que ponte alerta y prepárate a enfrentar al jefe de los Aliens.



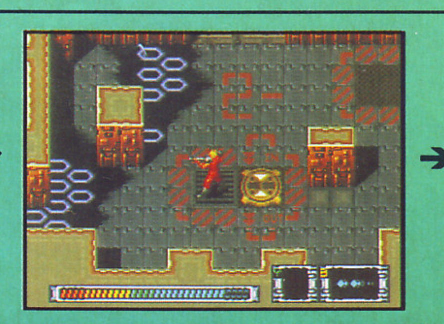


OPERATION LOGIC BOMB

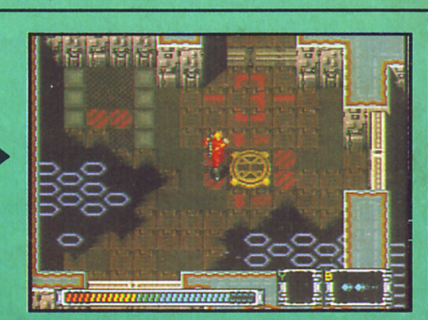
Es un juego interesante y con un reto un poco arriba de lo normal (sólo tienes 3 continues y una vida por continue), si a ti te gustan los juegos de aventuras, seguramente encontrarás varios elementos familiares en este juego, los gráficos son buenos, pero un poco repetitivos en algunas partes, la música no es muy buena, pero no molesta; en fin, un buen juego si tienes espíritu aventurero.



➔



➔





SIM CITY

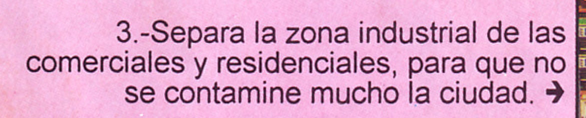
Siempre que uno piensa en la ciudad no se imagina que difícil es administrarla, y Maxis en conjunto con Nintendo sacaron un gran juego, el cual ahora nos toca explicar.
Bueno empecemos con los tips; porque si les decimos como construir una gran ciudad no lo encontrarán divertido.



1.- Tienes que planear la forma de tu ciudad, sobre el terreno que escogiste. Te recomendamos que empieces por el centro con tu zona industrial para que no te llenes de contaminación.



← 2.-Trata de que el crecimiento de tus zonas residenciales, comerciales e industriales crezcan en igual proporción (1Residencial, 1Comercial y 1Industrial), pero al principio del juego no te "aloques" y empieza poco a poco.

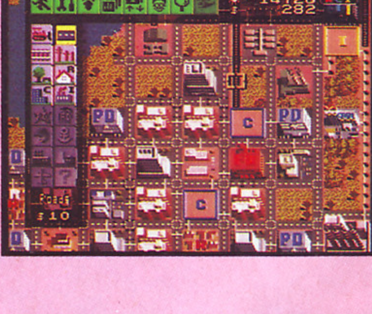


3.-Separa la zona industrial de las comerciales y residenciales, para que no se contamine mucho la ciudad. →

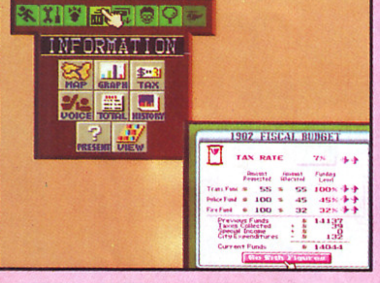


← 4.-El transporte en masa es más efectivo que tener carreteras ya que éste no contamina.





5.-No construyas una area de residencias si no tienes comercios cerca. →



← 6.-Siempre toma en cuenta las estadísticas junto con las opiniones de tu ayudante y si haces un buen trabajo te felicitará.

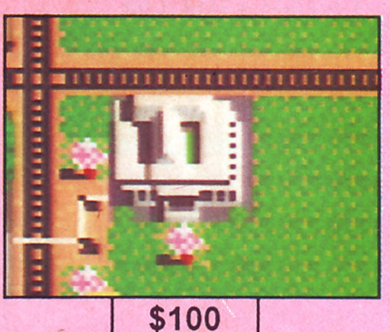
7.-Utiliza los impuestos especiales para que ganes más dinero y te ayuden en la ciudad, por ejemplo: Ferias, casinos, librerías, zoológico, el molino de viento, la expo, la estación de trenes y la fuente (que los veremos más adelante).



8.-Para que las zonas residenciales crezcan más deben estar cerca de parques de diversiones, estadios, zoológicos o bibliotecas. →

← 9.-Las zonas residenciales siempre deben estar comunicadas con las industriales por transporte en masa (tren) o carreteras.

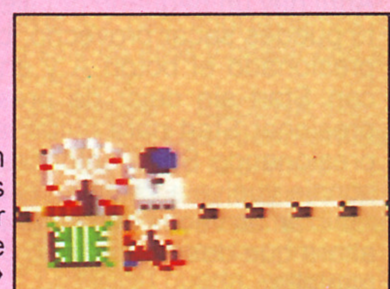
INGRESOS ESPECIALES



$100

← Biblioteca.- Aparecen al tener 3, 6 ó 9 escuelas; éstas hacen crecer las zonas residenciales y hacen que la gente sea más feliz.

El parque de diversiones te lo dan cuando reúnes 300,400 y 500 kilómetros de carreteras, éstos te ayudan a subir de nivel en las áreas residenciales que se encuentran cerca. →



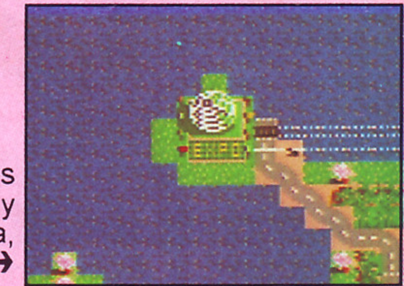
$200



$300

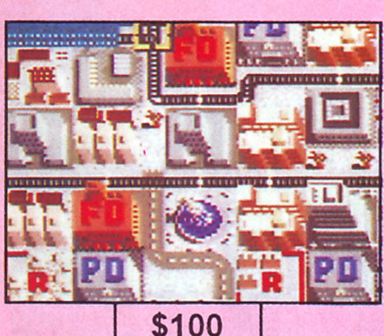
← Los Casinos se obtienen igual que el parque de diversiones, pero a diferencia de éstos incrementa el índice de criminalidad, por lo cual te recomendamos que pongas una estación de policía.

La Expo la adquieres cuando tienes una población de 50,000 habitantes y un aeropuerto. Te ayuda en la industria, a subir los niveles máximos. →



$100

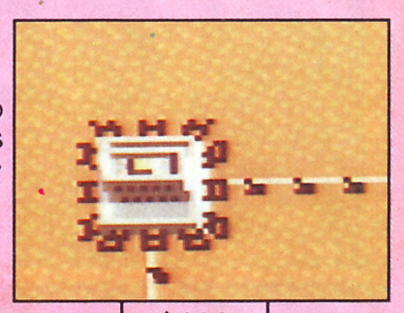
El Molino es de regalo de tu ciudad hermana, te lo dan cuando desarrollas más de 150 zonas residenciales. ($100)



$100

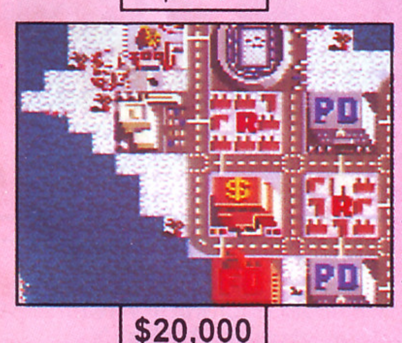
La Estación de Trenes aparece cuando construyes 50 y 200 kilómetros de vías para el tren. →

← La Fuente aparece a los 50 años de tu ciudad.



$100

Los Zoológicos aparecerán después de construir el primer y tercer estadio. →



$20,000

← Por último diremos la función del Banco, sirve de ayuda cuando no tienes dinero y sólo puedes utilizar el dinero cada 21 años aproximadamente.

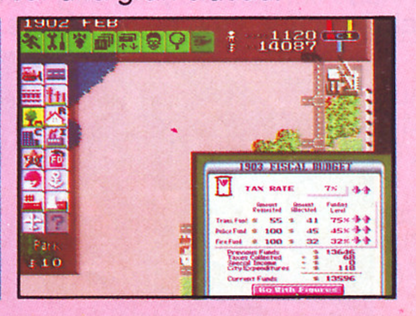


$100

Esperamos que les sirva mucho esta guía para crear una gran ciudad.



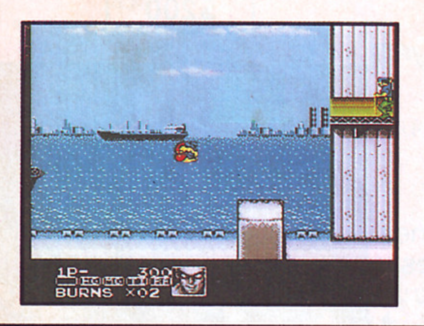




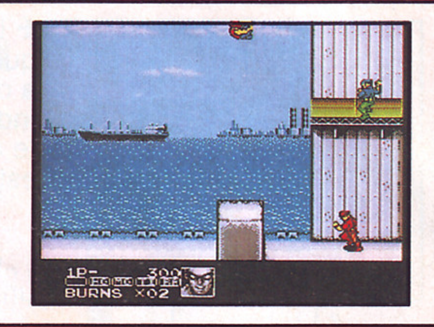
CONTRA FORCE (NES)

Aquí hay un pequeño detalle del juego, del cual tú puedes sacar provecho; cuando saltes, deja presionado el botón A y entonces pon pausa con Start sin dejar de presionar A, vuelve a presionar Start para quitar la pausa y continúa presionando Start, entonces verás que tu personaje vuelve a saltar en el aire, esto lo podrás realizar las veces que quieras hasta alcanzar la altura que desees pero no puedes salirte de la pantalla.





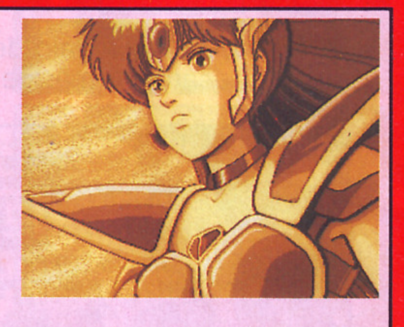




VALIS IV (SNES)



Cuando continúas pierdes tus Items, marcador y línea de energía, pero con éste método podrás obtener un Item de regalo (Bueno, algo es algo), para hacerlo, al aparecer la opción de continue presiona los botones dependiendo el Item que quieras.





Energía
L+Abajo+Start



Armadura
R+Abajo+Start



Wide Beam
B+Abajo+Start



Dragon
Y+Abajo+Start



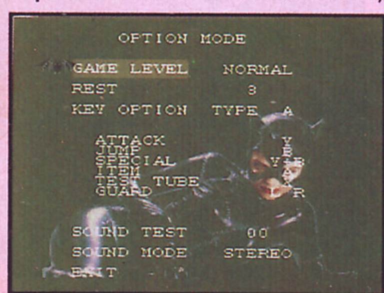
3-Way
A+Abajo+Start



Ground
X+Abajo+Start

BATMAN RETURNS (SNES)

Con este sencillo código podrás obtener 9 continues: entra a la pantalla de opciones y realiza la siguiente secuencia en el control 2: Arriba, X, Izquierda, Y, Abajo, B, Derecha, A, Arriba, X. Así al perder todas tus vidas cuando continúes verás el número 9 junto a la palabra continue (Nota: El truco de 9 vidas del número pasado y éste pueden ser combinados: primero entra a la pantalla de opciones y realiza primero una de las claves, salte, vuelve a entrar a la pantalla y realiza la otra clave).







MARIO PAINT (SNES)

MARIOPAINT™

©1992 Nintendo

Aquí te mostramos dos descubrimientos de este juego, para hacerlo necesitas tener conectado un control Pad en la 2a. entrada. En la presentación



1.-Si presionas A, B y Start en el control 2 el juego empezará como si lo hubieras hecho desde el mouse.

WAIT...

2.-Pero si presionas A, B y Select aparecerá en la pantalla la palabra "Wait" (espera).



3.-Entonces aparecerá en pantalla lo que tienes de archivo y automaticamente se activará la animación, la música y aparecerán unas líneas blancas, la única forma de salir de esta pantalla es resetear el SNES.

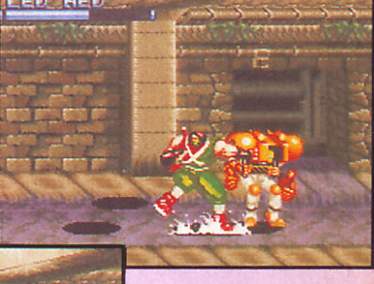
BRAWL BROTHERS (SNES)

En este juego te ves encerrado en 2 "laberintos" en la escena 1-2 y en la 3-2, pero aquí te damos la ruta más corta para salir de ellos y pelear con el menor número de enemigos:



ESCENA 1-2
Las Alcantarillas

En la primera alcantarilla ("A") avanza hasta que veas la primera puerta, entra por ahí y llegarás a la alcantarilla "C".

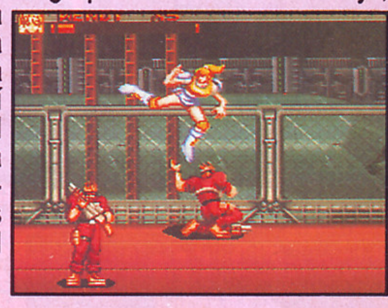


En la alcantarilla "C", avanza y entra en la segunda puerta y llegarás a la "D", en esa no te metas, avanza todo hasta el final y ahí está la salida.



ESCENA 3-2

Cuando llegues al primer elevador, escoge primero irte hacia abajo, después hacia arriba 2 veces para llegar a la punta del edificio, ahí toma 2 veces el elevador hacia abajo y rápidamente encontrarás la salida hacia el jefe de este nivel.



GOAL TWO! (NES)

Aquí te damos algunos passwords de finales de este emocionante juego, así podrás llevar al campeonato mundial a varios equipos (incluyendo México, claro está).

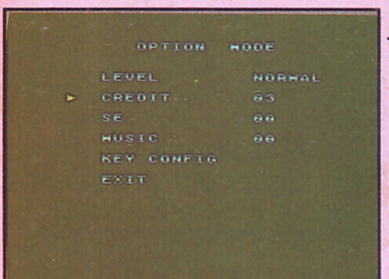
Alemania vs. Venezuela		Uruguay vs. Austria		Irlanda vs. Bélgica		U.S.A. vs. Polonia	
XHW75D	GPZ48K	4FMV36	N3KLK7	636G2N	5ZPCWK	54D31L	15PMK7
M133BQ	HFJX5B	L1PD22	JZJWLB	3GLD63	KHJVBB	62BFW!	BK35LB

México vs. Colombia		Argentina vs. Escocia		Italia vs. Argentina		Colombia vs. Austria	
471JXP	M7K2L6	WK82JL	X1NG4P	VK1PMV	P2N33M	2KV782	F8GM36
BKFB8W	4Z345B	CBLB69	Q93XLB	NFWLB!	1F3TSB	FLCXKB	P?JV5B

Austria vs. Canadá		Brasil vs. Dinamarca		Francia vs. Dinamarca		Bélgica vs. España	
8GL6X8	N4WBG2	W4M8D6	LJW2NK	1M36K1	CKFX2D	2GJ8CB	LHN676
W5J83G	HFJX5B	V75VCF	V3345B	G5PBNG	PKJDLB	253MK1	Q73ZLB

STREET COMBAT (SNES)

Si no puedes terminar este juego o quieres conocer algunos detalles nuevos aquí te damos algunos trucos.



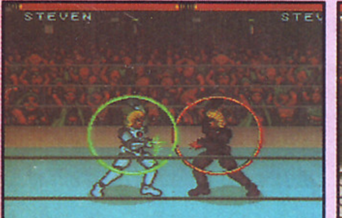
Si te parecen insuficientes los créditos que tienes para terminar este juego (6 en EASY, 5 en NORMAL y 3 en HARD y super) Tú puedes obtener la "mísera" cantidad de 50 créditos en cualquier nivel, para lograrlo haz lo siguiente:

← Al principio, entra a la pantalla de opciones y pon el cursor en la línea de "credit", entonces presiona el botón de Select 10 veces y tu número de continues se irá a 50.

Ya con esta cantidad de continues no tendrás pretexto para acabarlo,aún en los niveles difíciles. →



← Cuando estás en modo de "2 Players" normalmente los 2 jugadores no pueden escoger al mismo personaje, pero con este sencillo método es posible: cuando selecciones al mismo personaje en la pantalla de selección sólo presiona L, R, y Start en el control 1 y así los 2 jugadores tendrán al mismo personaje.

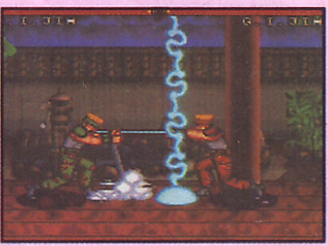


Steven

Tyrone



Dozo



G.I. Jim

Helmut



Lita



C.J.

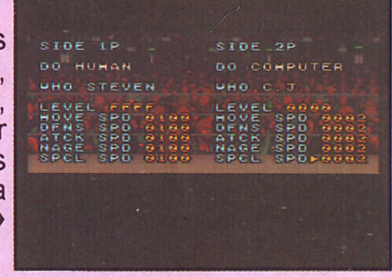


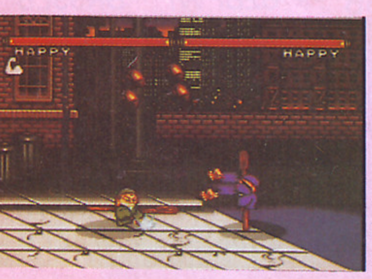
Steven



← Aquí hay otro truco en mode de 2 players; para entrar a un menú secreto donde puedes modificar las capacidades de cada peleador, lo único que debes hacer es mover el cursor a la opción de 2 players y presionar L, R y Start.

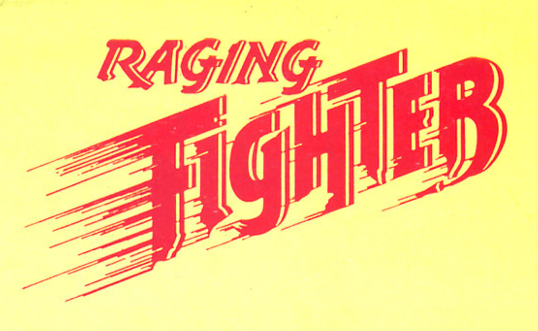
Al entrar a la pantalla verás varias opciones a cambiar como nivel, personaje y velocidad de golpes, defensa, etc. así podrás escoger una pelea entre los personajes controlados por la computadora y con Select escoges el fondo. →





← En este modo también podrás escoger a Happy (el maestro de Steven) para pelear con él. (el único modo de cambiar los datos de velocidad es poner el DO en computer).

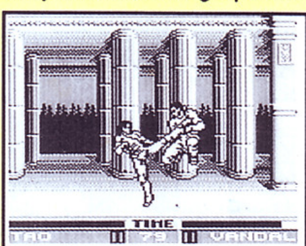
GAME VISTAZO A:



Raging Fighter es un nuevo juego de Konami para Game Boy, en él tú puedes escoger entre 7 diferentes personajes que son todos magníficos peleadores y su trabajo es el de proteger a la gente del planeta Alfa, pero esta vez han decidido probar quien es el más fuerte de todos y organizan un torneo, escoge a cualquiera de los personajes y llévalo a conquistar el título. Raging Fighter es la respuesta para todos aquéllos que pedían un juego de pelea para el Game Boy por parte de Konami; cada uno de los personajes tiene diferentes ventajas y desventajas, ahora te vamos a hablar de ellos uno por uno.

TAO

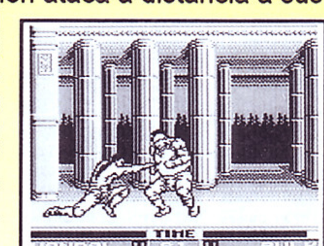
Un peleador muy rápido y hábil pero no muy fuerte, sus golpes con las piernas son rápidos y de gran alcance por lo que es muy fácil sorprender a los enemigos.



VANDAL

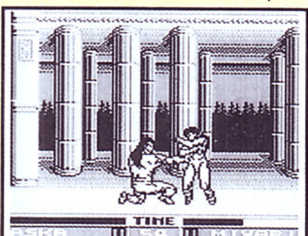


Aunque es un poco más lento que Tao, Vandal también ataca a distancia a sus enemigos, el tiene una "fuerza media", por lo cual es un peleador muy bien balanceado.



ASKA

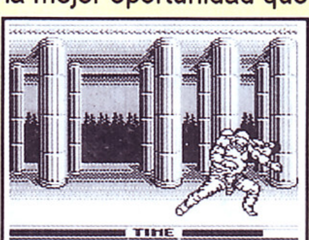
El es más fuerte que Tao y Vandal, también es más lento, una buena técnica de combate de Aska es la de "esperar" a que tus enemigos caigan cerca de tus dominios para atacarlos.



BULK



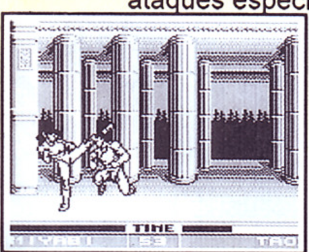
¡Y claro! No podía faltar el clásico peleador fuerte pero lento, la mejor oportunidad que tiene Bulk de triunfar es estar siempre cerca del oponente para hacerle sentir el poder de su "Super Throw".



MIYABI



Todo lo contrario a Bulk, ella es muy rápida, pero la más débil del torneo, pero no por esto te debes fiar, ya que ella tiene una serie de ataques especiales que la hacen muy peligrosa.

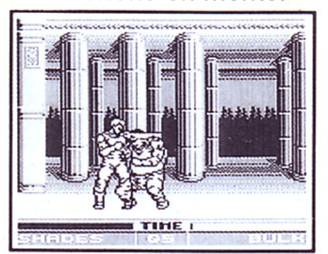


SHADES





Cuando 2 jugadores compiten en modo versus, una pelea entre Ruoh y Shades puede ser de lo más pareja, al igual que Ruoh sus golpes son sus movimientos más peligrosos, así que ésto último debes tenerlo en mente.



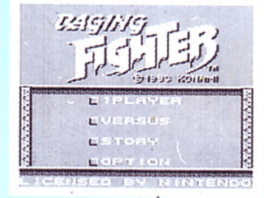
RUOH

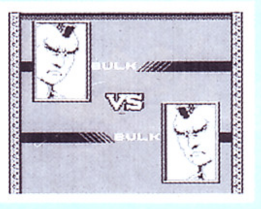


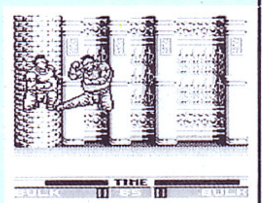
Sin lugar a dudas, este peleador y Shades son los más equilibrados del torneo, sus golpes son muy fuertes, siempre debes estar preparado para un contrataque que es lo que mejor hace Ruoh (un golpe se marca más rápido que una patada).

Aunque Konami no está del todo metido en este clase de juegos, Raging Fighter demuestra que esta compañía es multifacética, tal vez la movilidad de los personajes no sea excelente pero no impide disfrutar del juego; cuando 2 jugadores se unen a través del Video Link se da una buena competencia.

He aquí un modo de que tú y la computadora puedan tener al mismo personaje: cuando aparezca la pantalla con el título del juego, pon el cursor en "1 player" y haz la clásica secuencia de Konami: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B,A. (se escuchará un sonido si lo hiciste bien); ahora la computadora aceptará cuando escojas al mismo personaje para pelear contra él.







Enciende tu imaginación ¡Brilla con luz propia!

... con las nuevas zapatillas con luces L.A. LIGHTS

ParaMarketing



Exíjalas en las mejores tiendas del país

AL ESTILO DE CALIFORNIA



COMPUCENTER

PRESENTA SU ULTIMA VARIEDAD DE JUEGOS Y ACCESORIOS EN LA LINEA NINTENDO SUPERNINTENDO GAMEBOY Y COMPUTADORES PERSONALES

PARQUE ARAUCO - MALL 3 - LOCAL 427
☎ 218 39 52

GAME SHOP

SISTEMA DE CAMBIO

Todos los juegos, importación directa, revistas y accesorios.

Ventas por mayor y menor

FONOS: 2519131 - 2344855 FAX: 2358145
PASEO LAS PALMAS 2209, LOCAL 048, SUB-SUELO - PROVIDENCIA

TACTICA

LIQUIDADORA DE JUEGOS Y EQUIPOS DE VIDEO

MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA

CONSULTENOS ANTES DE COMPRAR

ABIERTO TODOS LOS DIAS

APOQUINDO 5226 ☎: 2127821 FAX: 2016267
ALTO LAS CONDES STAND 740

FIXION

¡EL MEJOR PRECIO!

IMPO... EXCLUSIVA DE VIDEO JUEGOSY CONSOLAS ORIGINALES
SUPERNINTENDO

FIXION PRESENTA SUS ULTIMAS NOVEDADES

- TORTUGAS NINJA V
- TOURNAMENT FIGHTERS
- BATTLETOADS - DOUBLE DRAGON
- EL IMPERIO CONTRAATACA
- SUNSET RIDERS - VAQUEROS
- MEGAMAN X

GARANTIA 12 MESES ¡¡EXIGE JUEGOS ORIGINALES!!

☎2116196 FAX: 2110687 • SANTIAGO

CLASIFICADOS



CUALQUIER ACTIVIDAD QUE CONTEMPLE PREMIOS NINTENDO DEBE CONTAR CON LA AUTORIZACION DE NINTENDO - CHILE, REPRESENTANTE DE PRODUCTOS NINTENDO Y DOCE, REPRESENTANTE DE NINTENDO LICENSING

doce

DOCE S.A.
Padre Mariano 231 Providencia
Fonos: 2360228 - 2351068
2358936 - (fax) 2360730



STREET FIGHTER

¿Es verdad que en Arcade apareció "Super Street Fighter II; The New Challenger"?
MARIANO BUSTOS
Santiago, Chile

Sí, este juego apareció recientemente en Japón y U.S.A. y tenemos esperanzas de que llegue pronto a nuestro país.
Yo tuve la gran opurtunidad de jugar este juego y les digo francamente que es espectacular en todas sus formas. Seguramente lo que más llame la atención son los 4 nuevos personajes que han sido agregados en esta versión. ¡Ahora puedes seleccionar tu jugador entre 16 personajes!
Cammy, una ágil joven inglesa; Dee Jay, un fuerte jamaicano; Fei Long; un rápido y poderoso experto del Kung-Fu de Honk-Kong y Thunder Hawk, un musculoso y gigantesco indio de México son los nuevos peleadores de Street Fighter, además todos los personajes antiguos tienen nuevos movimientos, como una bola de fuego que lanza Ryu y un Dragon Punch de las mismas características que realiza Ken.
Este es uno de los mejores juegos que me ha tocado jugar en Arcade y esperemos que muy pronto esté disponible para algún sistema de Nintendo.

Fox

MEGAS

¿Cuánto es el máximo de megas que puede tener un juego de Super Nintendo?
GONZALO LETELIER
Bs.As., Argentina

Muchos amigos nos han escrito preguntándonos al respecto y francamente nos fue un poco difícil hayar la respuesta correcta, pero como buen piloto de la revista aquí está mi resumen. Hace algún tiempo Street Fighter II Turbo, abrió una nueva puerta en este tema, ya que fue el primero en lanzarse con 20 megas de programación.
De aquí al próximo año ya estan anunciados una gran cantidad de juegos con 20 megabits, pero también hay anunciados 24 y... ¡32 megas de capacidad!, siendo este el máximo que un Super NES puede "Resistir".
Justamente Super Metroid, un juego que aparecerá en un futuro próximo y que en un principio estaba anunciado con 24 megas, podría aparecer con 32 poderosos megabits de capacidad. Todos nosotros estamos cruzando los dedos para que sea así.
¡Ah! y ojo con Fatal Fury 2, un excelente juego que con seguridad será de 20 megas, ¡Y viene pronto!

Fox

FINAL FANTASY II

Cuando llego a Zeromus no puedo comenzar la pelea porque lo único que él hace es tiritar. ¿A qué se debe esto?
FINAL FANTASY-MANIACO
Talagante, Chile

Aquí le damos curso a tu duda y trataremos de ser lo más claro posible. Esto se debe a que no le has entregado el implemento que él debe recibir. Este es "Crystal", el cual obtienes después de derrotar a Golbez, tu penúltimo enemigo. Cuando llegues con Zeromus, selecciona el comando "Item". Si te fijas, habrá sólo un ítem iluminado y éste será "Crystal". Tómalo y arrójaselo a Zeromus. Entonces comenzará la verdadera acción. Como Tip, te aconsejamos que no utilices magia contra él, ya que te la rebatirá y lo más seguro es que te elimine. Atácalo solamente con tu poder físico y de tus armas, y asegúrate de tener varios hechizos "Cure" para utilizar en ti y en tu tropa. Prepárate a tener bastante paciencia, ya que su eliminación será bastante lenta.

Max-Scott

RECUERDA SIEMPRE ESTAREMOS ATENTOS PARA CONTESTAR TUS DUDAS. ¡ESCRIBENOS!

LANZAMIENTO

En una revista científica leí que Nintendo y Silicon Graphics se preparan a lanzar un sistema de videojuegos para el año 1995, ¿Me podrían dar más información sobre este tema?
NELSON URRA
Viña del Mar, Chile

Por supuesto que sí. Aunque este es un largo tema, trataré de resumirlo lo más posible y mejor que se pueda. Nintendo, la más famosa marca de videojuegos en la mayoría del mundo, a la cual todos conocemos, se ha unido a Silicon Graphics, sin dudas la mejor compañía en el tema de gráficos computacionales; la tecnología de S.G. ha dado origen desde el "Líquido" T-1000 de la película de Terminator 2, hasta espectaculares secuencias del exitoso "Jurassic Park". donde actuan dinosaurios muy reales; así que ¡Imagínate! lo que producirán estas dos importantísimas industrias juntas.
Por lo que se ha anunciado, este sistema poseerá nada menos que 64 bits, además este sistema llamado "Project Reality", será la primera máquina de videojuegos que usará tecnología MIPS RISC usada actualmente en poderosas computadoras, y también poseerá un espectacular audio, video y gráficos 3D, que dejarán a Star Fox en el pasado.
Lamentablemente tendremos que esperar hasta 1995 para disfrutar de Project Reality en nuestros hogares, pero el 1994 hará su aparición en los Arcades con grandiosos juegos.
Estamos completamente seguros de que este sistema será lo mejor de lo mejor, así que debemos tener mucha paciencia. Pronto más informaciones.

Fox

CD-ROM

¿Cuándo saldrá el CD-ROM a la venta?
CRISTIAN MARIN MORUA
Tierra del Fuego, Argentina

Aprovecharé de contestarte a ti y a muchos amigos que nos han mandado recortes y fotos de revistas extranjeras dándole énfasis a esta duda que al parecer nos tiene a todos como locos tratando de tener alguna información.
Realmente, ya casi nadie sabe lo que va a pasar con el polémico CD-ROM de 32 bits, que Nintendo había anunciado hace algún tiempo. "Project Reality" ha absorbido toda la atención de Nintendo y creemos que la tecnología CD, se usará en este sistema de 64 bits. A todos nosotros nos dolió mucho este rumor, ya que estabamos muy esperanzados en el CD-ROM, pero de todas formas aún Nintendo no ha asegurado nada al respecto, y además "Project Reality" sí que que es un gran remedio para las esperanzas fallidas. Total el tiempo pasa volando, por lo menos eso dicen. Ya les daremos más información al respecto.

Fox

S. CONTRA

¿Cómo puedo matar al jefe de la etapa 3?
PABLO GONZALES
Santiago, Chile

Este enemigo lo tienes que matar de la siguiente forma: Lo primero que tienes que hacer es esquivar los rayos que te tira. Apenas te haya tirado los rayos trata de concentrarte en disparar a una sola arma para destruirla. Te volverá a disparar y tendrás que volver a hacer lo mismo, al hacer esto reiteradas veces le restarás las armas hasta destruirlo.

Alfa

ENVIA TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
AV. EL GOLF # 243
SANTIAGO CHILE





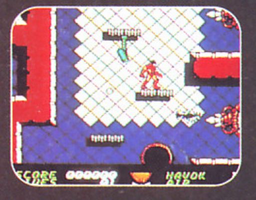
¡Saca tus mortales garras de Adamantium en momentos difíciles!



Con el aparato de Psylocke llama a Havok cuando tu energía esté baja.



Tu habilidad acuática te ayudará... hasta que tu aire se acabe.



¡Entra en la fortaleza impenetrable a buscar a Sabretooth!



¡Que no te absorban las cabezas metálicas de Magneto!

WOLVERINE™

X-MEN®

¡EN UNA MEGA BATALLA VS. SABRETOOTH™ Y MAGNETO™!

Atrapado por sus archienemigos en una isla desierta, Wolverine ahora debe enfrentar la batalla de su vida. Poderes mutantes, incluyendo su habilidad curativa regenerativa, su esqueleto de Adamantium y sus filosas garras retráctiles, hacen de Wolverine un terrible adversario, pero... ¿Finalmente ha llegado a su combate contra Sabretooth y el diabólico Magneto? Al calor de la batalla, sus amigos Hombres X®, Havok™, Jubilee™ y Psylocke™ harán la diferencia.

Prepárate para la batalla de los Hombres-X más excitante e impredecible de todas.

Licenciatario de Nintendo para jugarse en el





LJN LTD.®


¡TIENES QUE TENERLO!




Kellogg's
CON 8 VITAMINAS ESENCIALES Y HIERRO
CHOKOS®
CEREAL DE TRIGO CON CHOCOLATE
NUEVO!
PESO NETO 350g




Tienes que probar esta delicia de Kellogg's para el desayuno.
Te vas a enloquecer. Es un cereal de trigo con chocolate. Con mucho chocolate, por dentro, por fuera, por todos lados.
Además Chokos te proporciona el 25% de las necesidades diarias de 8 vitaminas esenciales y hierro.
Tienes que probarlo... tienes que tenerlo!

Kellogg's®

STAR FOX

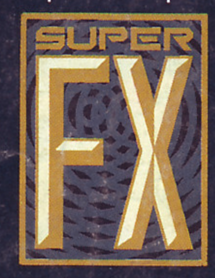
Te sentirás dentro de la pantalla!

Star Fox de Super Nintendo, el primero con efectos tridimensionales!



Prepárate para enfrentar un nuevo desafío tecnológico: STAR FOX de Super Nintendo.

Gracias a la incorporación de un chip Super FX, la imagen la verás en tres dimensiones y te sentirás dentro de la pantalla. ¡Que te parece!. Esta es tu oportunidad para experimentar y vivir las mejores sensaciones en tercera dimensión.





LEO BURNETT